• C64 • SEGA • SPECTRUM • AMIGA • ST • NINTENDO • AMSTRAD •
• MSX • LINX • PC • MEGADRIVE • PC ENGINE • MAC • COIN-OP •

ANNO II - N.16
NOVEMBRE '90
L. 4.000 - Frs. 6.00

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

• FORMULA 1-3D • BIG GAME FISHING • U.N. SQUADRON •
• DAL C.E.S. DI LONDRA... • INSERT COIN • CREATION •
• NON SOLO VIDEO: EUROPA IN FIAMME • MISSILE COMMAND •
• HITS: OOPS-UP • YOLANDA • INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE •

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe perçue (Tassa riscossa) Milano CMP Roserio

SOLO FINO AL 30/11/'90

SE COMPRI LA CONSOLE

PORTI A CASA POCKET BAG

POCKET BAG

SI TRASFORMA IN
UN SIMPATICO ZAINETTO

Corri, anzi: vola a comprare la tua console Sega Master System o Sega Master System Plus. Infatti, solo fino al 30.11.90, acquistando la console, avrai in omaggio a casa tua, la fantastica Pocket Bag. Ricordati di chiedere il coupon al negoziante, di compilarlo in tutte le sue parti e di spedirlo immediatamente. Pocket Bag sarà tua PRESTISSIMO!

SOMMARIO

ANNO II - N° 16 NOVEMBRE 1990

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTINA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
DTP STUDIO

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi, Luca Dossena
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' EXTRASETTORE
Idea Europa Pubblicità, via Boccaccio, 33
20123 Milano - Tel.:(02) 48196076 - 48196084 - Fax.:(02) 48196091

ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Chiamate operatori: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
OFSA - Casarile (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70

Prezzo della rivista	L. 4000
Arretrato	L. 8000
Abbonamento (11 num.)	L. 44.000
Estero	L. 88.000

Non saranno evase richieste dei numeri usciti anteriormente al 1/1/89.

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: TILT, MICRO NEWS.

Associato al

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

FAX

WHIP RUSH

Contrariamente alla maggior parte delle console di gioco, il Megadrive non dispone che di qualche shoot'em-up: Tatsujin, Thunder Force II e Curse. Whip Rush si piazza dunque in concorrenza diretta con questi ultimi, anche se non hanno che pochi punti in comune. Whip Rush è uno shoot'em-up ispirato al celeberrimo R-Type e di conseguenza possiamo dire che dispone di basi molto solide. Come in tutti gli shoot'em-up che si rispettino, la maneggevolezza è esemplare. Si può per esempio modificare a piacere la velocità degli spostamenti della navicella, rapida nelle zone in cui la barbarie distruttrice è la vostra ultima risorsa, lenta nelle sezioni che richiedono molta precisione. Più di venticinque nemici dalla grafica sontuosa cercherenno di sbarrarvi la strada per impedirvi di raggiungere il vostro fine: salvare l'universo, un tema per lo meno universale, potremmo dire. Un sistema di crediti vi permette di ricominciare cinque volte al livello in cui avete perso, fatto che accresce ancora più la giocabilità di questo soft. Dotato di eccellenti effetti grafici, soprattutto dopo il primo livello, e di quindici superbi tipi di musica, Whip Rush si presenta come lo shoot'em-up di riferimento su Megadrive!

Videoclip personali

I giapponesi sono veramente terribili. E' già da molti anni che vendono "sing-along", una specie di walkman che collegato a un micro permette di cantare allo stesso tempo della musica; tutto questo perché essi sono dei fanatici delle serate nelle quali ciascuno fa un suo numero musicale. Ora si danno al video-laser: connettete il vostro micro al videodisco, inserite un dischetto speciale e le parole appaiono sullo schermo nello stesso tempo dei clip e del playback. E potete dare un suono a tutti i clip. Bisogna proprio essere matti! A quando un po' di pazzia anche qui da noi?

GAMEGEAR

Presentato il 7 giugno 1990 durante la Tokyo Toy Fair, Gamegear è l'ultimo nato dalle officine di casa Sega. Basato su di un processore 8 bit, è appena stato messo in commercio in Giappone e lo sarà in Italia nel prossimo maggio da parte di Giochi Preziosi. Entrerà in concorrenza con Lynx di Atari e con la nuova console portatile NEC. Gamegear non è compatibile con console Sega già esistenti, quindi né con Sega Master System né con il Megadrive 16 bit. Ciò non dovrebbe stupire nessuno, vista la grandezza impressionante delle cartucce dedicate a queste due ultime macchine. Una delle principali caratteristiche del Gamegear sarà, come per il PC Engine portatile, la possibilità di poter inserire un tuner, sfortunatamente ancora a norma NTSC, fatto che farà di lui un vero televisore portatile a colori.

Dal momento in cui verrà commercializzato tre giochi saranno disponibili: Super Monaco Grand Prix, una corsa in automobile adattata dal gioco arcade omonimo, Pengo, una conversione arcade in cui dirigete un piccolo pinguino in un labirinto formato di blocchi di ghiaccio e Comrus, un gioco che non conosciamo ancora. In più, sette giochi sono in preparazione a casa Sega così come altri cinque sviluppati da altre società di cui non conosciamo ancora il nome (ma le nostre spie sono già all'opera). Questi soft permetteranno sicuramente a Gamegear di presentarsi in Italia ad un prezzo ragionevole e quindi di installarsi bene sul mercato sempre in crescita delle console portatili.

TOP TEN DI COMMODORE 64
1. GHOULS'N' GHOSTS - US GOLD
2. TURBO OUT RUN - US GOLD
3. WORLD CUP 90 - GENIAS
4. RAINBOW ISLANDI - OCEAN
5 BATMAN THE MOVIE - OCEAN
6. GAZZA'S SUPER SOCCER - EMPIRE
7. SHINOBI - VIRGIN GAMES
8. INTERNAT. 3D TENNIS - PALACE
9. TURRICAN -RAINBOW ARTS
10. ZAK MC KRACKEN - LUCASFILM

UN CLUB CHE VIENE DA MOLTO LONTANO...

Cogliamo l'occasione di una news pervenutaci fresca fresca, per informarvi dell'apertura di un club, che è il più grande in Romania per gli utendi Commodore. Lo rendiamo noto nella speranza che i club nazionali possano contattarlo, cosa che farebbe molto piacere ai rumeni. Ecco per chi desideri mettersi in contatto con loro, l'indirizzo completo: Roberto Iosupescu Office Manager - P.O. Box 72-127 - 7000 Bucuresti (ROMANIA).

TOP TEN DI AMIGA
1. FUTURE WARS: TIME T. - DELPHINE
2. WORLD CUP 90 - GENIAS
3. SPACE ACE - READY SOFTWARE
4. VIRUS KILLER 2.1 - LAGO
5. PLAYER MANAGER - ANCO
6. KICK OFF II - ANCO
7. DRAGONS BREATH - PALACE
8. INDY: THE ADVENTURE - LUCASFILM
9. LANCASTER - C.R.L.
10. F29 RETALIATOR - OCEAN

TOP TEN DI ATARI
1. FUTURE WARS: TIME T. - DELPHINE
2. GHOULS'N' GHOSTS - US GOLD
3. PLAYER MANAGER - ANCO
4. S.E.U.C.K. - OUTLAW
5. F29 RETALIATOR - OCEAN
6. KICK OFF II - ANCO
7. KICK OFF: EXTRA TIME - ANCO
8. RAINBOW ISLAND - OCEAN
9. DRAGONS BREATH - PALACE
10. DOUBLE DRAGON II - MASTERTRON.

Disney Software

Disney Software è il nuovo marchio di Walt Disney, in collaborazione con Nathan software e Titus software, orientato all'home computer. Il marchio Disney Software coprirà tre categorie: Entertainment, con prodotti come Dick Tracy di cui ammiriamo una bella schermata, dal fantastico film di Warren Beatty e Madonna, e Arachnopedia, il nuovo thriller di Spielberg. Children, con prodotti didattici, i protagonisti sono i famosi eroi Disney. Creativity, con la nuova release di Disney Animation Studio, un programma di grafica che permette di creare sequenze di animazioni nonché aggiungere colori, musiche e suoni tipici dei cartoons (abbiamo visto una demo di questo programma ed è veramente fantastico ! N.d.Mad Max).

C64 GAMES SYSTEM: UNA NUOVA CONSOLE

Dalla Commodore, il numero uno tra gli home computer in Gran Bretagna è giunto finalmente anche da noi il nuovo Commodore Games System presentato ufficialmente allo SMAU. Inclusi in confezione con la nuova console, troverete quattro eccitanti games d'azione in cartuccia: Fiendish Freddy's Big Top O'Fun, International Soccer, Klax e uno dei soft più in voga attualmente Flimbo's Quest. Tutti i giochi in cartuccia per il C64 GS sono compatibili con lo standard C64. Il prezzo? Attorno alle 230mila lire.

La Domark vola in alto con il primo simulatore di volo della Glasnost

La Domark sta in questi giorni lavorando su un nuovo game dal titolo "MIG-29 Fulcrum" il primo simulatore di volo al mondo della Glasnost. Basato sul MIG-29, nome in codice NATO: Fulcrum, un ultra moderno aereo da combattimento sovietico, il simulatore è stato sviluppato con l'aiuto totale e la cooperazione dell'agenzia di stampa sovietica TASS e ricrea nei minimi dettagli l'eccitazione del volare su un aereo top-secret. Mettete alla prova voi stessi nel combattimento totale e intraprendete missioni volando sopra il cielo dell'Unione Sovietica. Il simulatore è stato sviluppato e programmato dalla Simis, un Simulator Design Team professionale con cinque anni di esperienza in simulazioni alle spalle alla British Aerospace. "Questa sarà l'unica occasione per chiunque all'ovest di volare con questo modernissimo caccia", commenta Matthew Tims, il publisher della Domark "Sarà il nostro primo passo nel genere dei simulatori di volo e, per questa ragione, indubbiamente il migliore. Siamo rimasti molto impressionati dal lavoro della Simis, poiché la loro esperienza in simulatori non è seconda a nessuno". Una volta terminato, questo soft sarà disponibile solo su macchine 16 bit PC, Amiga e ST. Sarà immesso sul mercato entro Natale a un prezzo che ancora non conosciamo.

mail box

E' d'obbligo da parte nostra ringraziare i lettori per le magnifiche lettere inviateci. Ci scusiamo di non poter rispondere a tutti ma lo spazio è tiranno e il numero delle lettere richiederebbe un fascicolo intero di Videogiochi!

QUANTO COSTA?

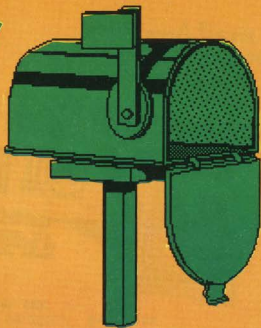
Il mio nome è Gennaro Abbondante e vorrei porvi i miei complimenti per la vostra rivista che seguo fino dalla sua prima apparizione. Per primo vorrei rispondere alla richiesta di aiuto di Gianluigi Fioriglio che nel settore 1/4 di New Zealand Story trova qualche difficoltà ad eliminare il mostro.
Caro Gianluigi vorrei dirti per primo che la versione C64 dell'ormai famoso coin-op differenzia un tantino dall'originale e quindi la balena deve essere distrutta dall'esterno usando il laser acquistato automaticamente all'entrata della stanza del mostro. Ciao e buona fortuna Gianluigi.
Vorrei chiedervi se poteste pubblicare i prezzi delle nuove console portatili che mi interessano in quanto vorrei acquistarne una; comunque se non è possibile pubblicarli tutti vorrei sapere almeno il prezzo della nuova console portatile Atari Lynx e delle sue cartucce. Gennaro Abbondante - Napoli

Come tu ben saprai i prezzi dell'hardware e quindi anche quello delle console, sono suscettibili di frequenti variazioni, per cui preferiremmo non stilare tabelle che potrebbero poi trarre in inganno gli acquirenti. Possiamo comunque comunicarti il prezzo della console Lynx dell'Atari e quello delle sue cartucce al momento in cui stiamo scrivendo queste righe: console Atari Lynx L. 400.000; cartuccia per Atari Lynx L.75.000.

AGCK

Cara Guida Videogiochi, (o Trucchi e Segreti Video Giochi?!) mi complimento con voi per la vostra fantastica rivista. Vi scrivo per avere notizie su "Arcade Game Construction Kit" recensito da voi sul numero 4 di ottobre di Guida Videogiochi per Commodore 64. Da allora ho girato tutti i negozi di Milano cercando disperatamente quel programma, quindi mi domando per quando è prevista la sua uscita? Lo scroll è orizzontale? Qual'è la casa produttrice? Cordialmente William Baroni.

Il software a cui ti riferisci non è mai stato importato in Italia anche perché è stato sostituito dal più completo S.E.UC.K. che ne ingloba le caratteristiche. S.E.U.C.K., che significa Shoot' Em Up Construction Kit, è in grado di creare giochi arcade con

mail box

scrolling verticale. Lo abbiamo recensito in Guida Videogiochi numero 7 del gennaio '90 nella rubrica Creation: puoi farcene richiesta quando vuoi. Se invece vuoi procedere direttamente all'acquisto del software contatta: LAGO Soft Mail via Napoleone, 16 - 22100 Como. Tel. 031/300174.

BASKETBALL O FAST BREAK?

Carissima redazione di G. V., mi chiamo Massimo, ho 15 anni e posseggo un Commodore 64 con drive. Vi scrivo innanzitutto per chiedervi se potreste pubblicare più foto dei giochi anche in versione per C64 per avere maggiori documentazioni sulla grafica di questi e non solo delle versioni per Amiga ed ST. Vorrei inoltre avere un vostro parere e un consiglio; il primo sul gioco Defender of the Crown, secondo me è uno dei migliori giochi anche per C64, voi cosa ne pensate? Il secondo è per aiutarmi a scegliere un buon gioco di pallacanestro, ho pensato a Basketball della Mindscape, voi cosa mi consigliate? Rivolgendomi ora anche ai videogiocatori che, come me, leggono la vostra superba rivista, vorrei sapere come sconfiggere l'Idolo Vivente al quarto livello di Barbarian II e come eliminare Vigo alla terza ed ultima fase di Gostbuster II. Vi porgo i miei complimenti per Videogiochi e ringrazio anticipatamente per ogni aiuto che mi verrà dato. Massimo Ranzani- Albairate

Innanzitutto, presentiamo la busta di Massimo che riporta uno splendido disegno, poi, per quanto riguarda la richiesta, riteniamo Defender Of The Crown un game divertentissimo. Meno semplice è la scelta tra Basketball e Fast Break: personalmente preferiamo il secondo. Sicuramente riceverai aiuto per i game segnalati.

E' DIVENTATA UNA RAGIONE DI VITA...

Carissima redazione di Guida Videogiochi, vorremmo disperatamente alcuni consigli riguardanti "Uninvided" versione Macintosh: 1. A cosa serve il gatto trovato nel Garden Maze e regolarmente ingabbiato? 2. Come si uccide il ragno sotto l'altare della chiesa? 3. Come si utilizza la pianta fatta crescere nella serra? 4. Come sfruttare la presenza del "ciccione rimbalzante" che si trova al centro del Garden Maze?
Vi supplichiamo di aiutarci, perché la soluzione di questo gioco è ormai diventata la nostra ragione di vita!
Inoltre gradiremmo che venisse recensito un maggior numero di giochi per il Mac. Vi ringraziamo anticipatamente sperando nella vostra comprensione. Salutoni, Massimo, Paolo e Nicola.

Purtroppo non è semplice trovare nuovi soft per Mac, vederemo di fare il possibile.

S.O.S. TELEGRAFICO...

Vorrei sapere come si passano gli ultimi schermi di Indy (il gioco d'azione), Ghostbusters 2, Batman the Movie. Garioni Claudio - MI.

Altrettanto telegraficamente rispondiamo... resta in attesa e auguri!!

Dragonball
(Console Nintendo)

State attenti a conservare le raffiche per i boss che sono più difficili da abbattere degli altri nemici. Il gioco racchiude una stupefacente quantità di grotte segrete: trovatele e prendete nota della loro posizione. Attenzione: alcuni nemici possono essere distrutti solo dalle raffiche. Ascoltate con attenzione i dialoghi, potrebbero tornarvi utili!
Livello 1: L'eremita: Dovete seguire la strada senza uccidere i nemici a parte quando si riveli estramamente necessario (per esempio quando dovete aprire le porte). Se riuscite a riportare all'eremita la sua tartaruga, egli vi ricompenserà con una sfera appartenente al Drago. **Livello 2: Goret:** Dovete visitare tutte le case fino a quando non trovate una chiave. Quando ne entrate in possesso, dirigetevi verso destra, rientrate in una delle tre case e continuate il cammino. In seguito, cercate Goret all'interno dei vasi di porcellana. Nei villaggi esiste una casa più grande delle altre. Nella sua parte alta troverete qualcosa di interessante. **Livello 3: Yamsha nel deserto:** Per ritrovare le sfere che Yamsha vi ha rubato dovrete entrare in diverse caverne, rompere i vasi di porcellana e i muri di pietra. E' indispensabile avere le chiavi per entrare in alcune caverne. Prendete il bastone che si trova sotto la piattaforma di combattimento e riuscirete a battere Yamsha. **Livello 4: il Re-Bue:** Questo livello assomiglia molto al secondo poiché dovrete penetrare nelle diverse caverne fino a quando non troverete la chiave. Quando ne entrate in possesso, salite verso l'alto dove si trova una grande porta. **Livello 5: La Gang degli conigli:** Il vostro amico, Bulma, è stato trasformato in un certo numero di carote. Entrate nelle case: se c'è una carota, prendetela, altrimenti uscite il più velocemente possibile. In questo modo, ritroverete tutte le carote senza perdere troppa energia. Per combattere con il coniglio bianco usate il bastone. Ma attenzione perché se vi tocca anche una sola volta vi trasformerete a vostra volta in una carota. **Livello 6: Mr. Pilaf:** Dovrete ora passare un "bonus-stage". L'unica difficoltà di questo livello risiede nel combattimento contro il drago a due teste (non toccate le pietre altrimenti ripartirete da un luogo precedente): dovrete colpirlo sul corpo cercando di evitare i missili che vi lancia addosso. Ne vedrete di tutti i colori! Dopo di che, non vi resterà che chiedere al re Drago di esaudire i vostri desideri...

T&S

Ghostbusters
(C64)

Nelle fognature usate le bombe e le barriere, cercando di non sprecare il laser perché vi potrà servire nei quadri successivi.

Chiappini Francesco - Frosinone

T&S

Splatterhouse
(NEC PC Engine)

Stage1: Questo livello è molto semplice. Ricordatevi di raccogliere tutte le armi che trovate; fate attenzione agli erpici e ai pipistrelli che non volano sempre alla stessa altezza. Per uccidere quelli che perdono la testa, procedete come segue: attendete sempre nello stesso punto che la testa si avvicini e solo in quel momento colpiteli.
Per eliminare le sanguisughe, spostatevi sulla destra dello schermo, giratevi e continuate ripetutamente a dar pugni. Quando ce ne sono un po' per terra, abbassatevi, rialzatevi e continuate. Ma fate attenzione all'ultima che esce dal ventre di un impiccato... Due soluzioni vi vengono proposte: tagliare la corda oppure aspettarla e quando si trova per terra fare una stupenda scivolata e sgozzarla prima che vi attacchi... **Stage 2:** Avanzate, prendete l'arma e continuate fino a quando non trovate una chiave a rotella. Prendetela, non continuate a camminare ma aspettate il tizio che perde la testa e lanciategli addosso la chiave. Mentre si rialza riprendetela e colpitegli il busto. Dopo questa sequenza troverete quella degli impiccati; molto semplice: aspettate che siano in basso per colpirli allo stomaco, quindi saltate nel buco. Dovrete vedervela ora con gli esseri acquatici e le mine: saltate sulle creature e colpite le mine, o forse è il contrario...!?! Se siete usciti vivi e vincitori salite sulla scala che vi porta nella casa farcita di oggetti che si muovono. Mettetevi completamente a destra mentre cadono i vetri, ma fate attenzione all'ultimo che potrebbe cadervi addosso, evitatelo! Ora, ecco una sedia saltellante che vi insegue. Nessun problema, dategli quattro colpi ed esploderà: mettetevi sulla parte sinistra dello schermo in modo da ritrovarvi davanti al lato destro dell'armadio. Tre coltelli tenteranno ora rendervi la vita difficile: non smettete di sparare ed essi si calmeranno per lasciar libero lo schermo! Non si richiede nessuna tecnica particolare: dategli sette o otto colpi e il suo spirito uscirà dalla finestra... Fate soprattutto attenzione al lampadario che cade. **Stage 3:** Per non sprecare le pallottole del fucile, dovrete usare i piedi (abbassandovi). Uccidete tutti i cani. Arrivate al ponte, scaraventate giù il "cattivo" bambino con due colpi di piedi ben assestati, facendo allo stesso tempo attenzione ai grossi ceffi dall'aria poco salutare. Una volta che li avrete superati, vi ritroverete sotto il ponte e posso assicurarvi per esperienza che non è certo il massimo della vita! Continuate fino alla buca che raggiungerete dopo aver evitato due rapaci mortali. Per uccidere l'impiccato avvicinatevi e dategli un calcio. Se tutto va bene arriverete fino al secondo fucile (ve ne servono 2). Per trasportarli, avanzate, abbassatevi e così di seguito... Regolate i conti con il mostro dotato di braccia a forma di tronchesini. Continuate ad avanzare e prendete gli arpioni che si trovano attaccati ai muri. Ma state attenti a non cadere nel buco poiché vi condurrebbe nel terribile luogo in cui nascono le sanguisughe. Quando arrivate alle lame colpitele saltando quando si trovano in posizione verticale, ma attenzione ai pipistrelli! In seguito, raggiungete la porta e... che bello una stanza degli specchi! Ma fate molta attenzione perché questi specchi possono rivelarsi molto pericolosi: il vostro riflesso uscirà tentando di farvi pagare il fatto che voi siete molto più bello di lui...
A partire da questo momento, procedete come volete: scivolate, colpi di pugni o di piedi, tutto è lecito per salvarsi la pellaccia. Sappiate comunque che questi "riflessi" eseguono soprattutto delle scivolate e dei colpi a piedi uniti. Posso dirvi che trovate il primo pericolo in agguato al quarto specchio. Continuando il vostro cammino, vi ritroverete in una specie di "chiesa". Prendete l'ascia e restate all'incirca

nel mezzo dello schermo: colpite il centro della croce evitando le teste. Dopo alcuni colpi accaniti, il nemico morirà e potrete quindi andare a... confessarvi... **Stage 5:** Tutto comincia in una piacevole biblioteca in cui si trovano delle sedie che saltellano cercando di colpirvi. Se questo vi diverte, non vi resta che raccogliere un pezzo di legno e colpirle (vi consiglio di colpire e saltare allo stesso tempo, è più efficace e non perderete energia). Si arriva in seguito ad un terreno accidentato in cui delle braccia hanno la brutta abitudine di strascicare...ce ne sono anche a tre dita: immaginate un braccio che vi fa ammirare il suo indice! L'unico modo per fargli imparare le buone maniere è quello di colpirlo. Per passare questa zona fate salti regolari cercando di non caderci sopra o di farvi toccare. Un po' più tardi, vedrete un buco e una scala: saltate nel buco. Se per sfortuna vi eravate diretti verso l'alto non occupatevi della megera che troverete qui e saltate nel buco più vicino. Vi ritroverete quindi nell'acqua popolata da strane creature...Colpitele con i piedi quindi lasciatevi cadere nel buco. Ancora budella! Ma questa volta siete in compagnia: dei morti viventi, una strega e altre persone carine di questo genere sprovviste di metà della loro testa. Colpite la strega e i morti viventi. E lo scrolling avanza ancora... Ecco ancora due possibilità di uscita: se saltate nel buco troverete i cari vecchi zombi e gli spiriti fluttuanti. Ma vi consigliamo di salire, e qui non mi sono potuto trattenere dal lasciar cadere una lacrima, vedendo il vecchio Jason combattere contro la ragazza che aveva per tanto tempo amato e che è divenuta ora, a causa degli zombi, un mostro terrificante! Essa si alza dal divano e dice: "Oh, my darling..." e, si ingrandisce, si deforma e si trasforma, fino a diventare una immonda creatura completamente fuori di "melone". La piccola e fragile donzella si trasforma tre volte prima che riusciate a ridurla in polvere... **Stage 6:** Questo è uno dei livelli più corti! Sarà sufficiente distruggere tutte le bolle prima che partano da terra e che gli esseri che in esse risiedono vi saltino addosso. Ma se passano alle vostre spalle, questo non gli impedirà di liberarsi... Alla fine di questo livello vi aspetta una specie di cuore o di fegato, non lo si distingue molto bene, che lancia delle bolle come quelle viste precedentemente. Colpitele e quando comincia ad agitarsi è perché è morto e sta per esplodere, andate velocemente a rifugiarvi all'estrema sinistra dello schermo e guardatelo esplodere... era ora! **Stage 7:** Che sorpresa! Non vi dico molto, salvo che incontrerete degli uomini di fuoco e che il mostro finale è una specie di testa che esce dal suolo e, come se non bastasse, è dotata di un'enorme mano che si muove dal basso verso l'alto in un movimento incessante. Buona fortuna, e che i deboli di stomaco si astengano!

T&S

Hero's Quest II
(PC)

Antwerp (ANT): Non potete ucciderlo. Andate a sinistra vicino alla roccia diversa dalle altre e scrivete "search rock", poi se avete la chiave "use key" o "pick lock with lock pick" se state giocando impersonando il ladro; in seguito colpite la porta con "push door". Se non riuscite a entrare scrivete "sneak" e riprovateci. Un folletto controlla il passaggio segreto, se volete evitarlo, scrivete "say hidden goseke" e sparirà. **Il passaggio segreto (PASSEC):** Permette di mettervi direttamente al riparo dai briganti. Attenzione al folletto se non avete detto la parola magica per passare prima di entrare.
La Grotta del folletto (TRO): Un folletto vi attaccherà se vi avvicinate troppo al tesoro. Una volta che è morto cer-

cate il cumulo di residui (search pile). Fate attenzione perché il folletto è piuttosto duro da uccidere e non esiste una via di fuga. **L'imboscate dei briganti (BRI):** Correte verso il tronco d'albero (run) e saltategli sopra (jump). Non vi resta ora che uccidere tre briganti. **Il minotauro (MIN):** Un minotauro monta la guardia. Potrete addormentarlo (cast calm) o battervi (prendete una pozione del sonno). Una volta morto o addormentato potrete entrare nella fortezza. Aprite la porta (cast open, pick lock with lock pick o push door, se siete temerari...) e scalate il muro che si trova a destra. Non toccate la campana: serve a chiamare le guardie. **La fortezza dei briganti (FOR):** Nel cortile evitate di camminare sui tappeti. Schivate gli ostacoli a sinistra, attraversate il fossato dal ponte di destra, avvicinatevi alla seconda fortificazione e scrivete "jump over rope" (una corda è stata tesa dai briganti al fine di avvertire la presenza di un eventuale infiltrato). Scrivete quindi "close door", andate vicino alla sedia a destra, quindi "push chair", "push candelabra"; andate vicino alla corda e scrivete "take rope", poi dirigetevi verso la porta e scrivete "open door" (non molto facile). **The End:** Lascio a voi scoprire cosa accade. Non dimenticate di prendere lo specchio... **Alcuni consigli:**
• Se non riuscite a eseguire un'azione (non avendo abbastanza punti in una caratteristica) perseverate lo stesso: le vostre caratteristiche aumenteranno e potrete compierla poco dopo.
• Uccidete molti mostri "deboli" prima di attaccarne uno più forte (folletti, minotauri, tirannosauri).
• Se avete scelto di essere mago, gettate sortilegi senza economizzare; il "flame dart" può rivelarsi molto potente se lo utilizzate regolarmente.
• Quando cominciate una partita, create personaggi ambivalenti: prendete per esempio un ladro e dategli punti di magia: otterrete un ladro-mago.
• La notte, dormite a Erana's Peace (è gratuito e molto efficace).
• Cliccate con il bottone di destra del mouse su un oggetto e vi darà delle informazioni al suo riguardo.

T&S

1942
(C64)

POKE 3198,234
POKE 3199,234
SYS 2640 per ripartire nel gioco

Marco Lombardo - Teramo

T&S

The Legend of Zelda
(Console Nintendo)

Quando dovrete inserire i nomi scrivete Zelda, sullo schermo dei titoli Link avrà una spada, ciò significa semplicemente che comincerete dalla seconda parte.

Matteo Antonucci - Chieti

T&S

Robocop
(C64)

Per vite infinite a Robocop (C64)
POKE 44409,96 se siete alla prima sezione
POKE 45365,96 se siete alla seconda sezione
POKE 43163,96 se siete alla terza sezione
SYS 32768 (indipendentemente da quale sezione vi trovate)

Marco Lombardo - Teramo

T&S

Game Over
(C64)

Digitando POKE 15244,234: POKE 15245,234:SYS 2304. Avrete a disposizione tutte le vite che desiderate.

Enrico Tizzanini - Terranuova (AR)

T&S

MK 1013 MOONWALKER

MK 1112 STRIDER

MK 1203 ARNOLD PALMER GOLF

SEGA MEGA DRIVE

SFIDA AL FUTURO

Solo SEGA, il leader dei Videogiochi Arcade, poteva creare un nuovo sistema che rappresentasse davvero la generazione degli anni '90. Con una grafica brillante, effetti sonori sorprendenti e giochi sempre più nuovi ed avvincenti, MEGA DRIVE 16 bit è l'unico videogioco con 16 bit di tecnologia che porta l'esperienza dei Video Arcade a casa tua.

CONVERTOR POWER BASE

Aggiungendo al tuo sistema SEGA 16 bit il CONVERTOR l'OWER BASE avrai la possibilità di utilizzare più di 80 cartucce del sistema SEGA 8 bit.

16-BIT

GIOCHI PREZIOSI

IN ANTEPRIMA
SOLO NEI NEGOZI GIOCHERIA

Il sistema SEGA MEGA DRIVE 16 bit include nella confezione, il control pad e la cassetta Arcade ALTERED BEAST. Per aggiungere più emozioni al tuo sistema MEGA DRIVE puoi inserire le cuffie stereo e puoi trovare separatamente alcuni accessori che ti permettono di aumentare l'abilità nei videogiochi.

SEGA®

l'AGENZIA

Al CES di Londra...

Nuovo sponsor ma stesse caratteristiche e stesse software house che ci hanno mostrato un ben fornito campionario di games al fine di soddisfare un pubblico esigente e i mass-media a partire da Natale e per tutto il 1991.

Lo show di quest'anno, si è presentato molto più compatto poiché l'intera mostra era posizionata al secondo piano. I primi due giorni erano riservati alla stampa e ai rivenditori, mentre i due giorni aperti al pubblico hanno visto lunghe code di persone fuori dalla Earls Court. Quello che il pubblico non può però sapere è che alcune delle proposte più interessanti non facevano parte dell'esposizione, ma erano ospitate in locali specificatamente adibiti. Un altro segno negativo è stato che un paio di software house tra le maggiori se ne sono andate dopo i primi due giorni, lasciando i loro stand a compagnie che producono dischetti o periferiche a vendere le loro merci. E' stata presentata una lunga lista di giochi che devono essere realizzati dalle più grandi compagnie. Mi scuso subito se ne ho dimenticata qualcuna, ma due giorni per visitare tutti gli stand non bastano!

Ocean
Questa software house ha in previsione un gran numero di conversioni arcade e i diritti per parecchi dei film che vanno per la maggiore. *Epic* (Goldrunner in 3D) è stato uno dei demo più interessanti, il più fluido e pittoresco gioco spaziale che abbia mai visto. Sviluppato dallo stesso team di F29, questo stravagante soft è stato realizzato per Amiga e ST. Il sole sta morendo e una supernova è imminente. Il Consiglio Federale ha deciso l'immediata evacuazione del nostro pianeta e comincia così l'esodo in massa verso il Nuovo Mondo. Nasce un mito: quello dell'uomo guerriero. Alcuni effetti grafici spettacolari renderanno sicuramente molto bene il clima da Guerre Spaziali e faranno di Epic un successo! *Toki* è un gioco arcade composto da sei livelli con movimento multi-direzionale ed è provvisto di un caratteristico scrolling in parallasse. Oltre 300 schermi incredibilmente dettagliati ed eccellentemente animati, con sei guardiani di fine livello da sconfiggere. Questo adventure/ shoot'em-up è l'ideale per il giocatore che ama il gusto delle sorprese e sarà pronto a dicembre. *Pang* è una grande conversione arcade basata su un'idea molto semplice. Controllate un personaggio che spara su grossi palloni che, una volta colpiti, si dividono e diventano sempre più piccoli. Il vostro compito è di eliminarli tutti per passare il livello, ma senza che vi tocchino! Armi extra possono essere guadagnate mentre procedete nel gioco, visto e considerato che l'arma iniziale non è molto efficace mentre, per esempio, uno speciale laser può far fuori un pallone con un solo colpo. Lo scenario del gioco vi vedrà viaggiare attraverso il mondo in questo veloce e colorato soft che prevede il gioco a due simultaneo. I 50 livelli ne fanno un gioco di classe. Previsto per Amiga e ST a dicembre.
Puzznic è un gioco basato sul puzzle e prevede quindi dei buoni riflessi e velocità nell'agire. Lo scopo del soft è di eliminare tutti i blocchi presenti sullo schermo. Ci sono vari tipi di blocchi colorati in modo diverso o con simboli che possono essere eliminati sia orizzontalmente che verticalmen-

Back to the Future 3 - Mirrorsoft

Speedball 2 - Mirrorsoft

Champion of the Raj - Mirrorsoft

late una Miami Cop e fate la parte del crociato che si muove attraverso il mondo del crimine e della droga cercando di porre un rimedio a tutto ciò!

te... Se vi piace Block Out vi piacerà anche Puzznic. *Robocop 2* e *Total Recall* saranno sicuramente i best sellers di casa Ocean e tutti e due sono stati ripresi dall'omonimo film. Entrambi ne ricreano l'atmosfera e Robocop seguirà il primo episodio con alcuni effetti stupefacenti. Sparo veloce, circa 80 schermate con scrolling multi-direzionale con sequenze puzzle o galleria. Ma quello che più mi ha sconvolto è stato lo scenario di Total Recall, un gioco composto da 5 livelli. Il primo livello è un platform, il secondo vi vedrà all'inseguimento di un taxi, nel terzo dovete cercare di liberare dei ribelli, il quarto è un'altra corsa in cui cercate di sfuggire alla polizia. La parte finale vi vedrà alle prese con un reattore che dovete cercare di mettere fuori uso. Se avete visto il film tutto questo vi sarà molto familiare. *Billy The Kid* è un gioco arcade molto colorato stile western in cui vivete la parte di un cowboy alla ricerca del west, con un numero di sub-games da giocare che includono una rissa in un bar ecc. Altri titoli comprendono *Battle Command* una simulazione arcade di Tank; *Chase HQ II* riprende il tema del suo predecessore e guiderete un bolide molto veloce sulle autostrade evitando i pericoli che si trovano un po' dappertutto. *Night Breed* è un altro blockbuster, arcade/action che vi farà sperimentare un film interattivo. *Narc* è uno dei più caldi coin-op. Control-

Mirrorsoft

Teenage Mutant Hero Turtles è uno dei maggiori scoop di questa software house. Lo scopo del gioco è di liberare April che è stata catturata da Shredder, un maniaco più minaccioso di un'armata di Bruce Lees. Per aver successo dovete comandare un'armata di tartarughe, viaggiando sul territorio di New York vestiti come guerrieri ninja. I due soft dei Bitmap Brothers dovrebbero già essere disponibili: *Cadaver* e *Speedball 2*. *Duster* è uno dei più eccitanti giochi della Mirrorsoft e avendolo visto girare, mi sono totalmente convinto che sarà la sorpresa dell'anno. Combinando tempo reale, strategia ed elementi arcade, ha tutto ciò che può piacere a un giocatore. Per dirlo in parole povere dovete fare bene i vostri "affari", cioè comprare e vendere equipaggiamenti come nella vita reale e cercare di guadagnarvi pane e companatico lavorando. *Omicron Conspiracy*, possiede un sottile senso dell'umorismo ed ha tutti gli ingredienti richiesti per creare un classico adventure. Nei panni di Captain Power dovete raggiungere uno stupefacente ring intergalattico che vi porterà in uno strano universo nel tentativo di risolvere intrighi che vi assicureranno un glorioso futuro. Piacevole da vedere, facile da maneggiare con alcuni puzzle da risolvere, uscirà in inverno. *Flip it and Magnose* riprende il concetto dei giochi platform ma con alcune novità. Un gioco carino e divertente che presenta schermate spettacolari, un innovativo scrolling in parallasse, sfondo interattivo e 20 personaggi individuali interattivi tra di loro. *Back to the Future III* continua la saga dell'omonimo film molto eccitante e Doc e Marty sono pronti a divertirvi ancora una volta. *Predator 2* sta tornando ed è meglio che mai con uno scrolling 3D. Uno shoot'em-up che cattura tutta l'azione e il terrore che caratterizzava il 1955. Uscita prevista nel '91, questo soft vi propone di cercare di fermare la guerra fra i Baroni della droga. Potete raggiungere lo scopo solo distruggendo le varie gang. *Champion of the Raj* è ambientato in una colonia indiana durante il 1800. Un gioco arcade/strategy nel quale sei giocatori possono competere uno contro l'altro. La sezione di meticolosa ricerca strategica del soft è completata da diverse sequenze arcade evocative che includono una caccia alla tigre e all'elefante a partire dal livello 9.

Millenium

Una piccola compagnia pronta a raccogliere la sfida lanciata

Tenace Mutant Hero Turtles - Mirrorsoft

dai "mostri sacri" e che ha lavorato con alcune delle maggiori case britanniche. *James Bond Underwater Agent* è un game dalla grafica colorata, programmato da Chris Sorrell. Dodici livelli più un grosso numero di stanze bonus mentre il personaggio nuota tutt'intorno. L'agente sottomarino è un vero "ozono" amichevole ed è animato con precisione. *Astral* è una delle più recenti realizzazioni del team di programmazione che fino ad ora aveva avuto la tendenza a creare game molto seri, mentre ora hanno deciso di dedicarsi alla programmazione di giochi umoristici interattivi come *Horror Zombies from the Crypt*. Simile per alcuni aspetti a Maniac Mansion, vi propone di esplorare un'enorme maniero in cui accadono cose che vi congeleranno il sangue nelle vene! Sei livelli, 600 schermate con trappole, pavimenti che franano, muri falsi, sfere di fuoco rotanti vi regaleranno una nuova sorpresa già dal primo minuto di gioco. Questo soft, in realtà, si differenzia ben poco da un adventure. Millenium spera di realizzare un gioco al mese per l'anno in corso e per il nuovo anno vedrete *Moonshine Racer*, un gioco di corsa sviluppato dai programmatori di Chase HQ e Continental Circus; *Tentacle*, di Eldritch the Cat, ricco di azione con scrolling in parallasse vi farà impazzire o almeno così afferma Mark Mc Cubblins. *Stormball* è un game sportivo 3D; *Outland* fa sembrare Populous uno spauracchio... e tanti altri ancora.

Horror Zombies - Millenium

Storm

Ecco un altro nome che non vi sarà familiare ma uno dei loro giochi era il mio preferito dello show e il resto mi è sembrato eccellente. *ST Dragon* è uno shoot'em-up da sogno. E' veloce, furioso con una grande quantità di livelli e una dolce progressione con uno scrolling orizzontale multi banda. Una conversione di un coin-op Jaleco con 5 livelli in cui dovete distruggere forze diaboliche e cyborg, sarà il sicuro successore di *Xenon II*! Lo sviluppo della Sales Curves nel genere degli shoot'em-up comincia con *Silkworm* e dallo stesso team, Random Access, arriva *SWIV*. Tank, jeep, elicotteri continuano il tema shoot'em-up. Un livello unico di 30 minuti di azione non-stop con un costante variare dello sfondo e di effetti grafici, gioco a due simultaneo, sono solo alcuni dei suoi pregi. Completano il tutto un caricamento rapido e... sarete rapiti dopo pochi secondi. Un altro gioco sviluppato è *Asylum*, un game a tre giocatori interattivo che appartiene ai generi fantasy/azione/adventure. I tre eroi sono stati rapiti dal misterioso Asylum Master e imprigionati. Master è determinato a prevenire la loro fuga ma i tre eroi non sono proprio degli sprovveduti.

Manix - Millenium

Uno può usare i poteri magici, uno la forza fisica mentre il terzo è veloce ed estremamente pericoloso. Così con armi, formule magiche e forza bruta riusciranno i tre a scappare? *Big Run* è un superbo game dalla qualità arcade.

Domark

La Domark ha annunciato di aver siglato un accordo con il gigante delle console giapponesi: Sega. *S.T.U.N. Runner* arriverà sui nostri monitor a metà novembre e questa conversione arcade è su etichetta Tengen. Prendete i controlli ed entrate in questo futuristico mondo. La sua incredibile velocità vi farà impazzire. Correrete attraverso incredibili tunnel fino all'ultima missione alla fine del gioco. L'unico modo per incrementare la velocità è di percorrere i muri esterni dei tunnel evitando collisioni con i veicoli nemici. *Badlands* è un gioco mediocre. Le tattiche sono semplici: cercare di superare le altre macchine usando ogni genere di trappola. Le otto diverse corse sono estremamente rischiose e difficili, con angoli stretti, barriere mobili, pozzanghere d'olio e viadotti molto pericolosi. Continuiamo questo genere con *Hard Drivin' II* che è stato completato con tracciati ancora più difficoltosi e una nuova e molto richiesta caratteristica: un editor per disegnare tracciati. *NAM* è una simulazione storica della Guerra del Vietnam scritta dall'accla-

mato Matthew Stibbes, designer della Imperium/EA. Sono presenti due aspetti in NAM: quello politico e quello militare, ognuno dei quali deve essere sapientemente bilanciato per garantirvi la vittoria. Un vasto numero di scenari completa il gioco che possiamo catalogare tra i game di guerra più realistici. Disponibile a Natale, *MIG-29* sembra molto eccitante e posso dirvi solo questo perché era disponibile solo un corto demo allo show. Basato sul mezzo aereo russo più sofisticato, questo soft sarà sicuramente una pietra preziosa da aggiungere alla collana della Domark. Tra le caratteristiche principali sono incluse la veduta esterna rappresentata con una grafica superba, scenari multipli per ogni missione e ancora di più... Sviluppato con la cooperazione dell'agenzia di stampa sovietica TASS, sarà sicuramente un must tra i simulatori di volo. Altri titoli apparsi sono *The Spy Who Loved Me*, game d'azione tratto dal film *TNT* e una compilation dei migliori prodotti Domark di quest'anno come *Skull* e *Crossbones*, *Thunder Jaws RBI* e *Hydra*, tutti su etichetta Tengen. *Hydra* è eccellente e vi propone di guidare il vostro veloce mezzo in pericolose distese d'acqua.

Electronic Arts
Lord of the Rising è sul mercato da ottobre ed è basato sulla classica saga del Middle Earth tratta dai famosi libri di Tolkien Lord Hobbit e il Signore degli Anelli. Molto tempo è stato speso per cercare di riprendere fedelmente il libro. Il gioco è vasto e abbonda di mappe che vi impegneranno a lungo. Prima di tutto possiamo definirlo come un game di esplorazione e informazione, mentre il combattimento sarà saltuario poiché il Middle Earth è abitato da orchi, cavalieri neri e da tutti i mostri presenti nei racconti. I problemi da risolvere sono basati su un sistema a livelli. *Powermonger* è degli stessi programmatori di Populous e porta il giocatore in un mondo vivente in cui ogni individuo ha una casa, un'occupazione e un livello d'intelligenza e bisogna tener conto di tutti gli aspetti. Usare soprattutto la strategia per riuscire in questo soft. Il paesaggio è molto ben reso (con l'uso di grafica vettoriale 3D) così come i vari aspetti della vita reale. Ogni territorio può esser visto da diverse angolazioni e ingrandito. Gli sfondi sono composti da colline e pianure, strade, costruzioni, alberi, laghi e anche corsi d'acqua animati. Pescatori su barche, contadini e allevatori sono solo alcuni dei personaggi presenti nel gioco. Il giocatore vestirà i panni del capo "tribù", nuovo arrivato in un territorio inesplorato. Ci sono 200 territori diversi da conquistare ognuno con un diverso paesaggio ed è possibile sfruttare bilioni di possibili giochi diversi. Questo divertente soft è un grosso passo avanti in questo genere e la sensazione di realismo è accattivante. Il computer controlla tre personaggi e due o più giocatori possono competere via modem. *Indianapolis 500* era stato sensazionale su PC e tra poco anche i possessori di Amiga potranno competere in questa famosa corsa. In gara altre 32 vetture che dovranno compiere da 10 a 200 giri. E' prevista l'opzione "practice" prima di gareggiare e anche i giri di qualificazione per la pole position. Otto diversi sistemi sulla macchina possono essere regolati e salvati su disco, così come è possibile mettere a punto a vostro piacimento la vettura. Una volta all'interno della macchina non vi resta che cominciare la gara che vi ammalierà grazie ad effetti spettacolari come gli incidenti che possono essere rivisti al replay. Effetti grafici 3D e un'attenzione particolare per i dettagli dello scenario rendono questo gioco veramente completo. *The Immortal* è stato creato dagli stessi programmatori di *Zany Golf*.

Saint Dragon - Storm

Big Run - Storm

Gremlin
Questa è una software house che ha sempre fatto del suo meglio nel genere "simulazione corse" e ci è riuscita piuttosto bene con *Turbo Esprit Challenge* e *Suzuki*: un altro sicuro successo è stato messo a

punto. *Celica CTS Rally* ha richiesto circa due anni di sviluppo. Nel competitivo ed eccitante mondo dei rally quest'anno ha prevalso *Toyota Celica GT4*. Potete sperimentare il piacere di riuscire a controllare la vostra macchina mentre scivola o salta letteralmente gli ostacoli posti sulle varie colline. Con l'opzione "navigatore" il copilota segnalerà curve e ostacoli con voci digitalizzate. Potete anche azionare i tergicristalli in caso di pioggia o neve e usare potenti fari quando è buio.

US Gold

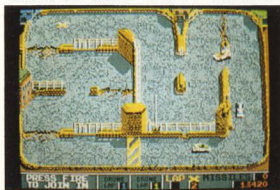
Vaxine potrebbe essere una delle ultime realizzazioni di questa compagnia ed è scritto dallo stesso team che ha scritto *E-Motion* al quale, a prima vista, è molto simile. Vaste aree di gioco assortite di palloni vi si presentano mentre scivolate sulla superficie di gioco cercando di colpire i palloncini del colore giusto. Buchi neri vi porteranno progressivamente ad un livello con difficoltà superiore. *Monkey Island* è un comedy game ambientato nell'età dell'oro e dei pirati dei Caraibi. Gli intrecci e intrighi del gioco portano il nostro eroe nel vecchio mondo alla ricerca del segreto di Monkey Island! Altri due titoli creeranno sicuramente scalpore e sono *E-Swat* e *Strider II*. *E-Swat* vi vede in un confronto contro dei criminali che dovete cercare di sconfiggere: tosti gli scontri sulle strade. *Strider II - The Warrior*, ritorna con l'ultima missione per guadagnarsi un posto in paradiso. Dovrete polverizzare i nemici e riportare la giustizia. *Crime Wave* è un game interattivo con un terreno di gioco tridimensionale. Altri titoli includono *Buck Rodgers*, *Mean Street*, *Kings Bounty* e *The Legend of Billy Boulder*.

Accolade

Test Drive ha venduto più di un milione di copie e così non sarà certo una sorpresa vedere l'uscita di *Test Drive III - The Passion Appear...* Viene usata una combinazione di effetti grafici e interni di veicoli digitalizzati che aumenteranno la sensazione di velocità, una prospettiva della strada e migliori performances del veicolo. *Test Drive II* conteneva diverse tappe differenti e l'obiettivo del pilota era di gareggiare contro il tempo o contro due macchine controllate dal computer dalla partenza all'arrivo. Potevate essere avventurosi quanto volevate ma la cautela non vi permetteva di divertirvi più di tanto. Ora un replay istanteneo e una veduta a 360° preverranno tutto ciò. L'ultima novità arriverà sui nostri monitor l'anno prossimo su Amiga. *Jack Nicklaus Unlimited Golf and Course Design*, usa il sistema che il famoso giocatore di golf Nicklaus utilizza per creare le sue gare. I giocatori possono ora godere appieno del gioco del golf divertendosi e non solo giocare su tracciati già esistenti nel mondo ma anche formarne di propri. *Stratego* è il famoso gioco da tavolo di Milton Bradley. La versione computer include il gioco tradizionale, un libretto delle istruzioni, molteplici livelli di difficoltà ed effetti sonori digitalizzati. *Les Manley in Search for the King*, vi darà la possibilità di diventare famosi anche se solo per 15 minuti e il nostro caro Les spera che dopo anni di anonimato la fortuna lo aspetti dietro l'angolo con una bella borsa piena di una sostanziosa somma di denaro. Les lavora come un umile impiegato in una rete televisiva di New York e spera di diventare un nuovo Mel Gibson. Ma ora ha la possibilità di rendere un po' meno noiosa la sua piatta esistenza vista la generosa "offerta" di un milione di dollari, ed egli non deve fare altro che raccoglierlo! Questa nuova avventura usa un nuovo tipo di analisi con effetti grafici e immagini digitalizzate che ne fanno un programma esilarante pur essendo un clone di *Leisure Suit Larry*. Altri titoli che appariranno sono *Ishido*, *Altered Destiny* e *Elvira*, sicuramente i più attesi.

Activision

Nonostante i recenti annunci della compagnia di fermare l'immissione di giochi e concentrarsi su PC e console, ci sono molti giochi che usciranno prima di questo cambiamento. *Dragon Breed* è uno shoot'em-

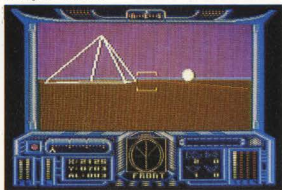
Badlands - Domark

Toyota - Gremlin

up con scrolling laterale. Il gioco consiste di sei livelli molto colorati e straordinari che garantiscono molte ore di divertimento. Young King Kayas è il personaggio principale che viene presentato come un elaborato drago composto da 13 segmenti che lo fanno sembrare più un serpente. Il drago viene usato soprattutto come difesa e non può essere eliminato dai nemici. Un elemento essenziale è che il giovane re può smontare il drago e camminarvi intorno. Ha l'abilità di colpire in cinque direzioni e usare il drago per proteggersi. Altre due conversioni arcade sono in sviluppo. *Beastbuster*, farcito di sangue, zombie e creature diaboliche che cercheranno di distruggervi dovunque vi troviate. Uccideteli prima che lo facciano loro, ma un solo colpo non sempre basta.
R-Type II ritorna con movimenti ancora più veloci e sempre più dettagliati, ma rimane un gioco per i videoplayer più esperti. *Atomic Robokid* è un blast'em-up con scrolling in parallasse. Robokid può volare o camminare mentre cerca segreti riposti in angoli quasi inaccessibili. Attraverso i 21 livelli di gioco dovete controllare al meglio il robot meccanico. La vostra missione comincia con un'arma normale ma colpendo determinati oggetti potrete guadagnarne di migliori. Ogni volta che finirete tre livelli dovrete affrontare una terrificante creatura. Seguendo la scia del successo del game strategico/adventure *Millenium 2.2* viene sviluppato *Deuterous*. Un secolo è passato da quando i primi coloni della luna lasciarono la Terra per cominciare una nuova vita. Lo scopo del gioco è quello di colonizzare i pianeti del nostro sistema solare per poi passare agli altri. Ritroverete vecchi amici con i quali potete commerciare per rifornirvi di equipaggiamenti migliori. La guerra è inevitabile e la vittoria è determinata dal numero e dalla tecnologia degli ship a vostra disposizione. *Deuterous* è immenso e vi saranno richieste 50 ore di gioco costante per completare il gioco.
Spindizzy II: arriva finalmente per i 16 bit il mega game degli 8 bit. Esplorate diversi livelli in una lotta contro il tempo, stando sempre attenti al livello di carburante e assicurandovi di collezionare tutti i gioielli che trovate durante il percorso. Risolvete i vari puzzle e cercate di superare tutti i pericoli e trappole che cercheranno di sbarrarvi la strada verso la vittoria.

Hewson
Paradroid 90, la versione 16 bit del classico shoot'em-up spaziale di Andrew Braybook, arriverà molto presto sui vostri monitor, così come *Nebulus 2*, sequel del famoso gioco di piattaforme! L'elicottero ha ora a disposizione nuove armi e il divertimento è assicurato.
Moonfall vi farà pilotare uno ship stellare, Dedalus 1, con destinazione Wolf 359 una piccola stella rossa otto anni luce da noi. Dedalus è obbligato a sbarcare su un pianeta ostile. Sarete un pilota molto quotato che viene chiamato per speciali missioni. Questo game sarà disponibile a fine '90. *Rubicon*: anno 2011, Koala Island viene distrutta da un disastroso incidente avvenuto in una centrale nucleare sovietica. Mesi dopo tutto comincia a subire mutazioni e il vostro lavoro consiste nello scovare e distruggere le orribili creature nate da queste pericolose radiazioni.

Thalion
Il sole tramonta su Damiran in sfaccettature dal rosa al porpora. Stende i suoi raggi sulla foresta e sembra avvolgere tutto il paesaggio in un ambiente pace e armonia. Ma il diavolo allunga subito le grinfie su *Enchanted Land*, un gioco platform con scrolling multiplo. Giocherete i sei livelli farciti di diversi avversari, collezionando le magie che servono a passare a quello successivo e dovrete distruggere un guardiano, tutto questo in 500 schermi di pura azione arcade. *Wings of Death* è uno shoot'em-up che combina effetti grafici con arcade. Più di 1 Mb di grafica, 512 colori sullo schermo più 95 oggetti presenti tutti insieme sul monitor. Wings of Death sfrutta ottimamente le possibilità dei sistemi a 16 bit, utilizzando appieno tutte le capacità dell'hardware. Lo scopo del

Dragon Breed - Activision

Moonfall - Hewson

giocatore in questo fantasy game è trovare le formule giuste per riprendere sembianze umane.

CDS
Niente di nuovo dal "boss" dei game strategici a parte una eccellente versione di *Draughts/Backgammon*. Draughts è un gioco molto popolare e il programma prevede una difficile competizione. Fortunatamente sono disponibili diverse opzioni per selezionare i gradi di difficoltà.

Krisalis
Rogue Trooper è un 200 AD con personaggi comici e lo vedremo presto nel film omonimo. La versione Amiga sarà caratterizzata da due distinti tipi di gioco: livelli shoot'em-up e beat'em-up con effetti grafici superlativi. Il primo e il quarto livello vedono l'eroe all'interno di una prigione che dovrà all'inizio esplorare. Rogue Trooper dovrà mostrare la sua abilità nei combattimenti senza armi per sopravvivere agli attacchi dei nemici che dovrà affrontare. Altri livelli vi portano su uno ship molto veloce e dovrete abbattere tutto quello che appare sullo schermo. Un livello finale molto speciale vi aspetta e non vi dico di più! *Botics* è ambientato nel 2085 e vede le compagnie televisive regnare supreme; ogni casa ha a disposizione 925 canali diversi. La domanda per gli sport è insaziabile ma la velocità e aggressività degli sport del futuro sono troppo per un "misero" essere mortale. I costruttori di Robot hanno esaurito tutte le loro idee ed hanno ormai rimpiazzato l'uomo in tutti i posti di lavoro. Botics è riuscito a rimpiazzare addirittura il football: neanche più un calcio a un pallone. *Hill Street Blues* il programma migliore uscirà a dicembre e non posso darvene i dettagli.

Zeppelin
Zeppelin ha sviluppato tre giochi che usciranno nei prossimi mesi a cominciare da *Championship Run*, *Ed The Duck* e il grande *Neighbours* la mega opera australiana.

Psygnosis
Non c'è mai pace in casa Psygnosis e si prevede l'uscita di molti nuovi soft! Alcuni sono meravigliosi e arrivano dai programmatori di *Menace* e *Blood Money*: David Jones presenta *Leemings* che non è molto bello graficamente ma è, in compenso, accattivante nel gioco. *Killing Show*, *Awesome*, *Carthage* e *Nitro* sono tutti nomi familiari ma *Obitus*, *WLF*, *Amnios* no di certo ma non posso dirvi molto poiché i titoli figurano solo sulla lista facendomi pensare che i nomi sono selezionati prima che i giochi vengano scritti.

Linel/Genias
Questa compagnia ha acquistato i diritti di *Never Ending Story II* e il gioco sarà basato sul film dallo stesso titolo. A questo seguono un gioco arcade e un adventure. *Over The Net* segue il filone di *World Cup 90*. Una nuova simulazione sportiva basata sul Beach Volley americano, prodotto per Amiga con eccellenti effetti grafici e molte opzioni. Cinque spiagge, quattro modi di gioco, overscan mode che farà sembrare il vostro computer una macchina arcade! *Warm Up*, è una simulazione di formula uno con tutte le caratteristiche che può richiedere un tale genere di gioco: condizioni climatiche varie che influenzeranno la guida, grande attenzione nel scegliere la macchina, grafica vettoriale 3D molto colorata e in più tutti i circuiti delle gare di F1.

Elite
Gremlins 2 è di ritorno: state attenti. E' stato realizzato in questo autunno. *Tournament Golf* è una conversione Sega molto bella e le schermate computer e console sono praticamente uguali. Anche se ne abbiamo abbastanza di giochi di calcio ecco *World Championship Soccer* che fa il suo ingresso in un genere un po' inflazionato e per di più in questo caso specifico ritroviamo gli elementi già presenti in altri soft già commercializzati da tempo. Dal concetto iniziale al prodotto finale, Elite cerca di catturare l'attenzione del pubblico presentando questo game come il massimo dell'originalità.

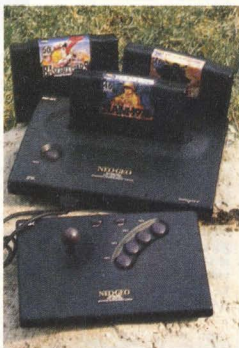
(segue a pag. 92)

Enchanted Land - Thalion

Rogue Trooper - Krisalis

La nuova console SNK NEO-GEO è l'ultima novità in materia di console di gioco familiare e si distingue da tutte quelle già presenti sul mercato....

SNK NEO-GEO, costituisce qualitativamente un salto prodigioso in confronto alla concorrenza per ciò che riguarda materiali, soft... e prezzo. Quale possibilità concreta avrà la nuova arrivata con Sega stabilmente piazzata sui mercati europei, Nintendo che prende lentamente la sua fetta e Atari che si avvicina a questo mercato con la console VCS e 7800 e rilancia un'ulteriore sfida con la portatile Lynx? SNK ha dalla sua una solida esperienza nei giochi arcade con, per esempio, Time Soldier, Ikari Warriors e Contra. Tutto questo in piccola quantità, ma di buona qualità. D'ora in avanti l'hardware sarà D.O.C e tenterà di aprirsi un varco tra i "Mostri Sacri" che dominano attualmente il mercato.

Parliamo di prezzo
La NEO-GEO è uscita in Giappone il 26 aprile ed è attualmente disponibile solo su ordinazione a un prezzo che si aggira attorno al milione e dispone attualmente di tre soft: **Baseball**, una simulazione sportiva, **Mah Jong**, adattazione del celebre gioco di riflessione e **Magician Lord**, un sontuoso gioco d'azione, venduti circa a L. 430000!! Altri tre giochi usciranno presto: **Nam 75**, gioco arcade sulla guerra del Vietnam, **Baseball Stars** e **Top Players Golf**, due simulazioni sportive.
Evidentemente, NEO-GEO non è tra le console meno costose, tutt'altro: il prezzo delle cartucce si rivela circa 5 volte superiore a quello di una cartuccia per Mega Drive Sega. Il prezzo così elevato è giustificato rispetto alla qualità dei giochi? Si, poiché la qualità è stupefacente e sorpassa largamente tutto quello che si è visto fino ad oggi. Certamente il mercato per giochi a L.430.000 non è vasto, visto e considerato che la console è soprattutto indirizzata ai più giovani. Detto questo quale sarà la posizione di NEO-GEO? Prima di tutto è una macchina che dovrebbe essere piuttosto destinata al noleggio: così i più fanatici video-players (e per questioni di forza maggiore i più fortunati) potranno offrirsi il lusso d'avere a casa loro, per un determinato periodo, una vera console arcade. In Giappone questa prassi è diventata usuale fin dall'uscita della macchina, tanto da aver preso il nome di "The Home Rental System" (Console familiare a noleggio).
NEO-GEO non fa veramente concorrenza al Sega Megadrive o al NEC PC Engine, poiché il prezzo dei giochi

oltrepassa largamente la disponibilità finanziaria dell'utente medio.
Questa console e stata presentata ufficialmente al European Computer Trade Show di settembre a Londra nello stand DeGale Marketing. Non sarà disponibile che in piccola quantità prima della fine dell'anno, ma dovrebbe essere distribuita massicciamente nel 1991 e il numero dei soft dovrebbe essere considerevolmente aumentato.

Design futurista
Dal look sobrio con pochi ornamenti superflui , un contenitore in plastica di color nero brillante, di aspetto robusto e dimensioni ridotte, in confronto alle capacità della macchina: 32,5x23x6 cm. Il commutatore acceso/spento si trova in posizione frontale di fianco alla porta joystick, alla presa cuffia e al regolatore di volume.
La porta joystick ha una forma particolare: tutta in lunghezza e con 15 maschi. Sempre frontalmente, ma all'estrema destra, si trova una porta di espansione destinata a ricevere un Memory Card Network che permette di salvare le partite in corso. Ritorneremo in seguito sulle sue applicazioni. La parte superiore della macchina comprende il pulsante reset e una grande porta cartucce (20x4 cm). Anche le dimensioni delle cartucce stesse non mancheranno di stupirvi: 20x15x2,5 cm! Per finire nella parte posteriore del contenitore si trovano le porte audio, video e l'alimentazione.
Le cartucce sono composte da due circuiti stampati (fatto che spiega la loro stupefacente capacità: 46 Mb per il primo, 330 Mb in seguito). Poiché, tenetene conto, NEO-GEO riceverà in un prossimo avvenire come precisa il logo evidenziato sulla macchina, delle cartucce di capacità di 330 Mb... Dopo aver preso visione dei giochi su 46 Mb, non osiamo immaginare il risultato! Per quanto riguarda il joystick non è stata fatta alcuna economia! Quasi grande come la console, con la manopola situata a sinistra e provvista di quattro pulsanti (contrassegnati A, B, C, D) disposti a ventaglio. In quanto ai tasti select e start, si trovano al centro nel lato anteriore. Difficile immaginare qualcosa di più confortevole. E sempre, come la console, il joystick dà un'impressione di grande solidità.

NAM 75

NAM 75

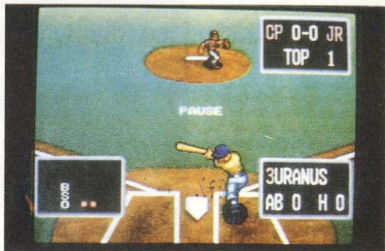
Tecnica d'avanguardia
Cuore del sistema sono un processore Motorola 68000 con cadenza 12 MHz, circa due volte più rapido di quello di Amiga e ST, e un coprocessore Z80A unicamente dedicato al suono con cadenza 4 MHz. Sono disponibili quattro diversi tipi di funzioni sonore: l'FM con quattro vie, il PGS a tre vie, il canale "noise" a una via e, infine, il PCM (Pulse Code Modulation) a 7 canali (canali spesso simili a quelli utilizzati nei sintetizzatori per creare o trasformare segnali sonori), un equipaggiamento eccezionale completamente impiegato nei giochi! I suoni digitalizzati e la musica, di qualità stupefacente, si ripetono costantemente senza che questo rallenti in alcun modo l'azione sullo schermo.
La SNK ha, inoltre, sviluppato un proprio processore di interfaccia video LSI e accompagnata da generatori di sprite (380 sprite appaiono simultaneamente sullo schermo in 4096 colori in una

NAM 75

NAM 75

BASE BALL

tavolozza di 65536) e di scrolling.

Memory Card
Apparecchiatura veramente unica nel suo genere, Memory Card Network permette di salvare le partite in corso recuperabili, evidentemente, su NEO-GEO ma anche (e questa è la cosa che stupisce di più) sulle macchine arcade delle sale gioco dove è possibile trovare gli stessi giochi. Immaginate, dunque, di essere in una sala giochi, di fronte a una macchina Multi Video System SNK (compatibile NEO-GEO) nella quale avete introdotto la vostra Memory Card mentre stupite i vostri amici arrivando a livelli altissimi con punteggi straordinari... Certamente il sistema funziona anche in senso inverso: avrete quindi la possibilità di salvare una partita sul Multi Video System e di riprenderla su NEO-GEO. Il primo gioco su Multi Video System, compatibile NEO-GEO è **Nam 75** uscito a fine maggio in Inghilterra.
La Memory Card si rivela di grande capacità e può salvare fino a 27 partite diverse basta che venga utilizzata con una RAM di 2 Kb. Ma le possibilità di questa espansione non si fermano solo al gioco. In effetti, è già da ora previsto di collegare NEO-GEO a un campionario molto vario di sistemi di comunicazione utilizzando il modem (tipo Memory Card), già largamente diffuso.

Visto tutto questo, possiamo dire che NEO-GEO è una delle prime macchine Hi-Tech della quinta generazione. Certamente il prezzo è elevato ma le capacità lasciano senza fiato: essa vi permette di avere per la prima volta in casa vostra una console di qualità equivalente a quella di una autentica macchina arcade!

Il test del primo gioco
Mad Max, criticone per eccellenza vuole farvi conoscere il primo soft disponibile: Magician Lord. Un guerriero alla ricerca di otto libri di magia rubati dagli immancabili spiriti malefeci: ecco il personaggio che incarnerete in questo sontuoso (e se lo dice il nostro Mad...) gioco arcade.

Un demo... demenziale
Dopo lo schermo di presentazione comincia il demo. Vi vengono mostrate le scene del primo livello e l'hi-score.

Premendo Start otterrete un'opzione che vi permetterà di riprendere una partita salvata su Memory Card o di cominciare direttamente dal primo livello. Una schermata molto rapida vi spiega come giocare, con lo schermo diviso in due parti: in alto si potrà vedere un demo del gioco e in basso un joystick che simula i movimenti corrispondenti alle diverse posizioni del personaggio (saltare, sparare ecc.). Passerete quindi allo schermo di trasformazione che mostra i vari aspetti che può prendere l'eroe raccogliendo determinati bonus (Shinobi, Guerriero Drago, Waterman, Poseidone, Samurai...), ciascuno avente le proprie caratteristiche e armi diverse. Viene in seguito un breve riassunto che indica chi ha rubato gli otto libri e lo spirito malefico che li protegge; riassunto che vi mostra anche un vecchio uomo che vi chiede di recuperare i libri e di salvare il

MAGICIAN LORD

pianeta. Il tutto coronato da effetti grafici eccellenti. Non vi resta, dunque, che buttarvi a testa bassa nel gioco!

L'oro magico

Prima impressione che viene confermata durante la progressione del gioco: si tratta di qualcosa di veramente speciale!
Grafica stupefacente, incredibilmente dettagliata e molto colorata, accompagnata da tre tipi di scrolling che scorrono con una fluidità impressionante, non mancheranno di conquistarvi completamente. Nella parte alta dello schermo viene indicato il vostro punteggio, il record, il numero di vite e il livello di energia a disposizione. Sono previste anche due finestre (in basso una a sinistra e una a destra), che indicano il vostro stato di salute e la potenza.
La musica (un rock indiavolato), i suoni (spari, porte che scricchiolano quando le aprite) sono di grande effetto. Dovrete saltare su delle impalcature al fine di evitare delle sfere e altri oggetti dello stesso genere, mentre i mostri tenteranno di intrappolarvi tra lo loro grinfie. Tra i nemici presenti figurano delle ostriche viscide che lanciano alcune bombe fluttuanti o dei fantasmi che sorgono improvvisamente dal suolo. Potrete sparare in tutte le direzioni e se raccogliete una capsula di trasformazione subirete una metamorfosi diventando un potente Guerriero Drago che lancia delle lingue di fuoco (superbo!). Incontrerete anche alcuni zombi dallo sguardo angosciante in un paesaggio infido e pieno di cascate (non riesco ad esprimere tutta la magnificenza di questo soft, per quanto mi sforzi di trovare il modo, bisogna vedere i colori e i dettagli per crederci!). Ma i peggiori attacchi vengono da "angeli" (si fa per dire...) fluttuanti che vi lanciano dei missili telecomandati (i malandrini!). Arriverete in seguito a una grossa porta in ferro in cima a una scogliera. Se la colpirete un lieve scricchiolio e un suono terrificante (sempre digitalizzati) vi fanno trasalire. Dopo questo vi ritroverete in un sotterraneo in cui dovrete collezionare diamanti e pozioni rivitalizzanti. Alcune capsule "Shinobi" vi daranno la facoltà di lanciare delle sfere di fuoco il tutto volteggiando per evitare gli assalti dei nemici. Per finire una scena intermedia precederà il vostro ingresso nel nascondiglio del Big Boss. Effetti grafici superbi si impongono dappertutto mentre le stalattiti cadono sul fondo dello schermo e un volto sulla destra dello schemo si affaccia per rivelare una conchiglia abitata da una creatura che dovrete distruggere evitando le lingue di fuoco che vi lancia contro. Rimandate, in tutta fretta, il "simpatico" mostro dall'inferno da cui è venuto e passerete così al secondo livello! Gli effetti grafici diventano ancora più belli (è ancora possibile?) le musiche più selvagge e l'azione sempre più difficile da prendere in mano (e pensate che vi restano ancora sei livelli da visitare!).
I giochi SNK sono cari, è vero! Ma il meno che si possa dire è che la spesa vale la candela! Tenendo ben presente il benestare dell'incorruttibile Mad Max, bisogna come minimo ammettere che questo game deve essere di alto livello: mai visto il "criticatutto" usare tanti aggettivi positivi per un gioco solo!

A.C.

MAGICIAN LORD

MAGICIAN LORD

PSYGNOSIS REFLECTIONS

Intervista a Martin Edmondson e Paul Howarth

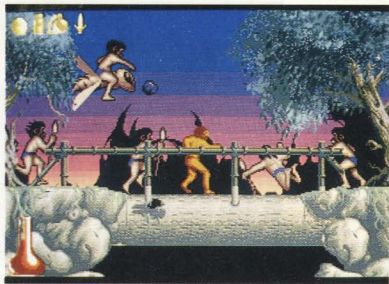
Derek De La Fuente. E' appena uscito Beast II, vi auguro anche per questo lostesso successo che è arriso a Beast, velo aspettavate? Credete che la T-Shirt e i mass media abbiano contribuito a renderlo più interessante?

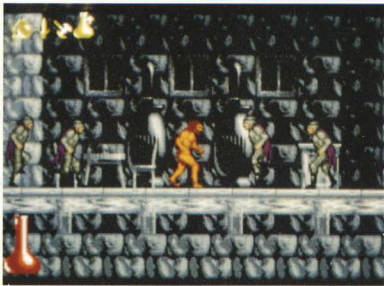
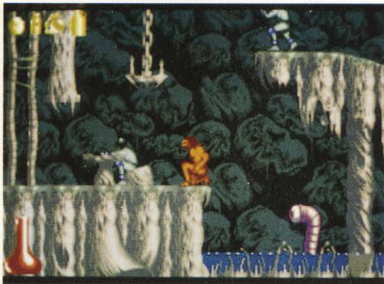
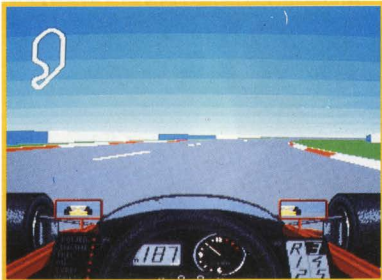
M. E. e P. H. Si, penso che la T-shirt abbia incrementato l'interesse nel comprare l'originale invece della copia dei pirati e questo ha sicuramente aumentato le vendite. Penso che anche la stampa ci ha dato una mano quando è stato lanciato il gioco.

D. De La F. Il prezzo era un po' eccessivo, a ragione, può essere giustificato dalla T-shirt? Che cosa puoi dirci a proposito?

M. E. e P. H. Molte cose hanno reso più costoso questo game in confronto ad altri giochi: una confezione rivoluzionaria e molto più grande (che ha fatto crescere il costo), un originale Roger Dean Artwork (molto costoso ma indovinato), un poster, due dischetti (non molto comuni al momento dell'uscita), previsto solo nella versione Amiga (tempi di sviluppo e costi di produzione per metà del mercato 16 bit). Ci siamo consultati, ma visto il tempo impiegato per produrre il gioco e le vendite di Amiga, abbiamo deciso il prezzo analizzando tutti questi aspetti.

D. De La F. Perché Beast II?

M. E. e P. H. Prima di tutto in conseguenza al successo di Beast. Moltissime lettere ci hanno chiesto di dargli un seguito.

D. De La F. Considerando che gli sfondi erano molto impressionanti, non pensi che gli sprite potevano essere migliori?
M. E. e P. H. Gli sfondi possono essere vari, mentre gli sprite ci hanno imposto dei limiti (grandezza, memoria e numero dei colori).

D. De La F. Pensi che Beast pecchi nella varietà di gioco?
M. E. e P. H. Si ci abbiamo riflettuto molto e la più importante caratteristica di Beast II sarà la giocabilità.
D. De La F. Puoi farci un riassunto dell'ambientazione prevista per Beast II: gioco, livelli, sprites, dischetti, ecc. Avete perfezionato nuove e innovative routine o previsto nuove caratteristiche per Beast II?
M. E. e P. H. Come si può notare, la qualità del gioco è ancora superiore a quella di Beast.
Le caratteristiche del gioco sono completate da nuove tecniche di scrolling e qui le immagini scorrono in molteplici direzioni, alla velocità di 50 al secondo. Anche i mostri possiedono una personalità individuale e sono molto intelligenti.
Al contrario di Beast, per completare il gioco dovrete uccidere tutto quello che incontrate. Potrete parlare con i personaggi ed in alcuni casi aiutarli o collaborare con loro per finire il gioco.

D. De La F. Che cosa farete dopo l'affermazione di Beast II ed avete un'idea di quale sarà la vostra prossima avventura?
M. E. e P. H. Per la maggior parte del tempo abbiamo lavoranto su Beast II, ma allo stesso tempo cerchiamo di portare a termine Awesome (un gioco spaziale che è stato pure lui presentato al PC Show). Dopo aver portato a termine quest'ultima fatica stiamo riflettendo se continuare a lavorare per Amiga o se cominciare a lavorare su console.
D. De La F. I vostri giochi preferiti?
Paul: F-29
Martin: Battle Squadron e Marble Madness.
Qual'è il programmatore che preferite?
Martin: David Braben
Paul: l'autore di Battle Squadron (non mi ricordo il nome)
D. De La F. Prevedete di lavorare su console?
M. E. e P. H. Definitivamente, per due ragioni. Il mercato è molto vasto e principalmente perché non esistono i pirati. E' un peccato perché il potenziale di Amiga è maggiore di quello delle console. Per terminare, i nostri progetti per Amiga riguardano il suo potenziale futuro. Pensiamo che sia una buona mossa, da parte di Amiga guidare i suoi giochi sul mercato per tenere testa a ST e questo può essere solo una buona cosa. Vengono fatti giochi che girano soltanto su Amiga, che risolveranno il problema di come liberarsi di ST. Per il momento Amiga sovrasta le console, ma quando queste arriveranno in forza rimarrà nelle mani dei pirati.

By Derek De La Fuente British Correspondent

Ora la pista è libera da avversari: premi a fondo sull'acceleratore!.

Formula 1 - 3D

AMIGA - ST - C64 - PC

Ecco lo sport più folgorante del pianeta: la Formula 1, nella fantastica prospettiva soggettiva e tridimensionale. Tutte le monoposto e i piloti del campionato mondiale 1990.

Simulmondo
Sei incastrato nel tuo cruscotto digitale. I tempi dicono che hai la pole position. Eppure sei un outsider e nessuno ti aveva mai sentito nominare prima. Ma il tuo team è convinto delle tue chances simulate. Così ora sai che non puoi deluderli. Sarai capace di vincere questo bruciante gran premio interattivo? Le caratteristiche principali di questo nuovo soft di corsa in auto sono costituite dal punto di vista soggettivo "occhi del pilota", dalla massima libertà data dall'ambiente vettoriale 3D, dal cambio a 5 marce e retromarcia, dai controlli digitali delle rotture e della velocità da dentro la macchina. Oltre a tutto ciò vi accorgerete che il percorso è esattamente identico a quello del GP di Monza, tutti i piloti e le auto della F1 con le loro vere caratteristiche saranno presenti assieme a te sul percorso e dulcis in fundo, i rumori delle monoposto F1 sono registrati dal vero. Niente di più realistico dunque! A voi provarlo su Amiga, ST, C64 e PC.

Ecco i primi avversari...

... preparati al sorpasso

Big Game Fishing

AMIGA - PC

Questa volta i bolidi con cui dovete vedervela sono pezzi da 300 kg e la vostra strada non è asfaltata ma un bel mare blu...

Simulmondo
Simulmondo vi ha fatto conoscere e dominare le insidie dei gran premi di Formula 1, dei tornei internazionali di tennis, dei parquet NBA di basket e dei campi mondiali di calcio. Ma come ve la caverete a contatto con la natura, nei panni di un pescatore professionista di mostri da 300 chili? "Big Game Fishing" vi permetterà di cominciare una nuova carriera. Scegliete le esche, gli ami e le lenze; acquistate i pesci per la pastura e il carburante, quindi levate l'ancora, studiando sulla mappa la rotta verso le zone più pescose del mondo. Se sarete abili a sufficienza potrete permettervi una lunga permanenza simulata nelle isole dei mari del sud, vivendo di rendita con i dollari ricavati dalla vendita delle bestie da record che avrete catturato. Tutto questo e in più: condizioni metereologiche variabili; razzi e batterie di emergenza per richiedere aiuto in caso di burrasca; ecoscandaglio digitale per informazioni in tempo reale sulle profondità del fondale; spettacolari soccorsi in alto mare se il maltempo non ci permette il rientro al porto; molti set

Eccovi finalmente al largo...

di attrezzature acquistabili nei diversi negozi della costa e delle isole; catture di molte prede ambiziose: Black e Blue Marlin, tonni e pesci spada, di oltre 350 Kg. Questo game che brillerà sicuramente se non altro per la sua originalità sarà disponbile nell'autunno/inverno 1990.

Metteteci tutta la lenza, attenzione a non romperla

Splendido esemplare ma, mole a parte, che ne dite della grafica?

U.N. Squadron

C64 - AMIGA - ST - CPC - Spectrum

Capcom

Per molti anni i paesi del Middle East sono stati segnati da violente guerre civili e conflitti sanguinari. Mentre il resto del mondo domandava che finisse tutto questo spargimento di sangue c'era anche chi voleva che la situazione continuasse a mantenersi inalterata: un gruppo di corrotti e pericolosi venditori di armi avevano riunito le loro forze per sviluppare una nuova e rivoluzionaria arma,

Una grafica molto colorata vede lo svolgersi dei vostri combattimenti

che sarebbe stata in grado di spargere il terrore su tutto il globo terrestre e avrebbe scacciato ogni speranza di pace mondiale. L'unico ostacolo a fermarli dal portare a termine questo obiettivo sinistro è U.N. Squadron, una forza di pace multinazionale che cercherà di impedire che ciò avvenga con l'ausilio di una squadriglia da guerra aerea. Ma riusciranno questi coraggiosi guerrieri a salvare il mondo dalla distruzione totale?... Volare in questa difficile missione è come buttarsi tra le braccia del diavolo!

... E finalmente siete in battaglia!

Distruggete i tank nemici

Seguite il giocatore nelle sue evoluzioni

International Soccer Challenge

AMIGA - ST

Due sono le carte vincenti di questo soft: considerazione delle condizioni psicologiche dei giocatori e la visualizzazione effettuata in movimento come con una telecamera.

Microprose.
E' con una fiducia totale nel successo del loro gioco che gli ideatori della International Soccer entrano nella corsa.
Intervistato su questo secondo titolo, Tony Bickley spiega: "Dopo aver giocato a Microprose Soccer molti giocatori ci hanno reso partecipi delle loro impressioni. Parecchie idee così suggerite ci hanno convinto che si poteva realizzare un gioco di calcio ancora più realistico, più sofisticato. Prendetevi la pena di analizzare bene i giochi di football attualmente disponibili e vi renderete conto che essi in fondo non hanno niente di straordinario. Non si vede che una palla che rotola da un capo all'altro del campo con degli sprite che rappresentano i giocatori. Questi non sono veri giochi di football! International Soccer Challenge sarà il primo vero gioco di calcio". Duro, duro per i concorrenti! Quali sono dunque le carte che fanno di International Soccer un vero gioco di calcio? Ecco la risposta di Tony Bickler: "In luogo del simulacro abitualmente qualificato dell'intelligenza dei calciatori (quelli gestiti dal computer), noi abbiamo integrato un comportamento che corrisponde a quello che un appassionato è in diritto di attendersi quando va a vedere una partita. Per esempio le squadre sud americane avranno un calcio legato al loro temperamento, aggressivo per gli Argentini, ispirato per i Brasiliani. A parte il giocatore che voi controllate, ogni partecipante conosce il proprio ruolo e la sua posizione in campo. Sa dove si trova il pallone e reagisce di conseguenza. Ad esempio, se avete la palla al piede ed avanzate verso il campo avversario, i giocatori meglio piazzati della vostra squadra vi chiamano per avere il pallone! Se il passaggio non è molto preciso, il giocatore si sposta per intercettarlo! I calciatori possono eseguire tutti i tiri e anche cadere, scivolare, ecc. Negli altri software di calcio, il punto di visualizzazione è talmente allontanato che si ha l'impressione di controllare i giocatori da un

Gli arbitri in azione

Un effetto di palla in aria molto realistico

elicottero. E' la ragione per cui abbiamo optato per un punto di vista mobile, una specie di telecamera collocata sul campo al livello dei giocatori. Così si ha veramente l'impressione di essere nella partita, fra i giocatori, insomma nel cuore stesso dell'azione." I movimenti dei giocatori sono effettivamente molto realistici. Il soft, gestibile a mezzo joystick, si gioca da soli o a due. International Soccer Challenge è già disponibile su Atari ST e Amiga. *M.B.*

Tipo	Football reale
Interesse	18
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Al centro del campo, richiamo di palla

Oops-Up

AMIGA

Oops-Up è uno di quei giochi che vi faranno mettere le mani nei capelli!!

Demonware

Lo scopo del gioco è quello di scoppiare due grossi palloncini, sembra facile vero? Ma non lo è... Ogni volta che colpite un pallone questo si divide in due e così di seguito, e se per caso verrete toccati da uno di questi per voi sarà la fine! Ogni tanto appariranno alcuni bonus dalle bolle e questi possono essere armi più potenti che possono distruggere un pallone grande con un solo colpo o una pozione che fermerà i movimenti dei palloni per un certo tempo. Da 2 a 30 sfere che si muovono, bolle pericolose, rane ed altri simpatici e pericolosissimi animaletti, piattaforme fisse o che si sgretolano sotto i vostri piedi e 10 armi diverse fanno sì che il gioco diventi molto difficile da maneggiare. Se volete costruire un super ship ultramoderno dovrete portare a buon termine almeno 50 livelli. Ma che caso strano, questo game è stato programmato da SNAP che ha già prodotto con successo un soft altrettanto difficile, The Power. Oops-Up sarà un altro sicuro successo. Ma che coincidenza...!

By Derek De La Fuente
British Correspondent

Aguzzate ben bene la vista: questa è la volta buona...

Le bolle sono pericolose: attenti!

Tipo	Azione
Interesse	16
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Grafica degna del game!

Una lotta terribile vi attende se volete proseguire!

Hagar the Horrible

AMIGA - ST

Arrivato direttamente dal paese di Odino ecco che questo adventure/azione fa la sua apparizione sui nostri monitor!

Kingsoft
E' da Casa Kingsoft, software house germanica, che è arrivato in settembre il nuovo eroe Vichingo sul piccolo schermo. Hagar The Horrible, dovrà viaggiare in molti luoghi cercando di raccogliere più oggetti possibile. Helga, sua moglie, lo spedirà in molti paesi per raccogliere particolari regali che gli richiede. Per farvi un esempio, la Francia sarà il Paese ideale per collezionare costosi profumi ed è a questo scopo che dovrà arrivarci. Ma non saranno viaggi molto piacevoli, poiché durante il percorso troverà disseminati molti pericoli, incluso un acerrimo confronto con Thor. Altre battaglie aspettano il nostro eroe mentre cercherà varie pozioni speciali e magie che lo aiuteranno a portare a buon termine le sue avventure. Pozioni che lo rendono invisibile per un tempo determinato, energia e vite extra sono solo tre dei bonus che Hagar dovrà cercare. Armato della sua fedele spada, il nostro eroe dovrà stare attento a salvarsi la pelle per riuscire a distruggere i mostri e i vari nemici che cercano di sbarrargli la strada. Sei livelli molto lunghi composti da 25 schermate molto colorate ed egregiamente animate fanno parte di questo stupendo gioco. Permeato di un'atmosfera un po' umoristica, questo soft del genere azione/adventure, piacerà sicuramente a chi ama questo eroe... comico scandinavo.

By Derek De La Fuente
British Correspondent

Tipo	*Adventure/azione*
Interesse	*18*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Una grafica stupenda...

... per un gioco che conquista!

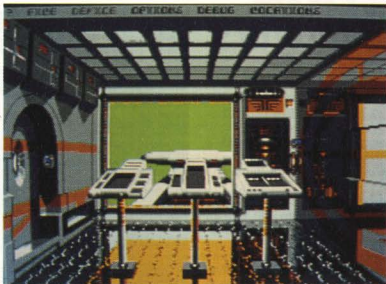
Duster

Amiga

Duster può essere classificato come un game di ruolo fantasy e questo può già suggerirvi cosa vi offre questo programma.

Mirrorsoft
Per dirvelo in parole povere, lo scopo del gioco è quello di girare il mondo uccidendo tutte le creature mutanti che hanno invaso il pianeta e per far ciò dovrete acquistare equipaggiamenti, pesticidi e migliorare continuamente il vostro Duster ship. Ricordatevi che solo l'appropriato equipaggiamento vi farà progredire nel gioco. Prima di imbarcarvi dovrete controllare i bollettini per vedere se c'è un lavoro che siete capaci di fare. Una volta selezionato il lavoro, prendete una mappa del pianeta e calcolate quanto costerà il trasporto per portare il vostro ship fino al luogo assegnatovi. Non dovete comprare solo l'equipaggiamento, ma anche ottenere speciali permessi e licenze per viaggiare nel Paese e per usare determi-

Un buon arcade e una buona grafica

nati pesticidi. Potrete incontrarvi con il vostro contabile o con l'avvocato per definire la vostra situazione finanziaria e legale. Il bilancio bancario è mostrato sullo schermo e vi darà modo di controllare lo stato delle vostre finanze. Su un notes potrete annotare ogni informazione che potrebbe esservi utile per il vostro viaggio in un secondo tempo. Usare il Videotel è importante poiché potrete contattare diversi negozi al fine di trovare quelli più convenienti. Una faccia animata apparirà dall'altra parte dello schermo e ciò darà luogo a una vera e propria conversazione. Muovendovi all'interno del vasto territorio di gioco potrete localizzare le forme mutanti che volano e quindi abbatterle. Uccidere le creature che si trovano al suolo è molto diverso: vedrete le braccia del pilota mentre lancia una bomba insetticida a terra cercando di colpire direttamente le creature. Potrete vedere il mondo esterno da ogni angolazione: lateralmente a destra o a sinistra e in alto. Un schermo radar offre buone informazioni, incluso dove avete lasciato il vostro mezzo di trasporto. Per aumentare il divertimento viene istituita ogni anno una speciale gara di Duster con un premio in denaro per tutte le razze interessate, in cui dovrete competere anche contro i vostri colleghi in una corsa irta di ostacoli.

Eccovi a bordo del Transporter Stategy

By Derek De La Fuente
British Correspondent

Tipo	Fantasy ruolo
Interesse	17
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

U.S.S. John Young

AMIGA

Siete pronti a scortare i vostri mercantili in uno dei punti più pericolosi della terra? Se si, questo game è proprio quello che fa per voi!

Magic Bytes

Questo game, che ambienta la sua trama in un tema attualmente scottante, vi fa piombare di colpo nel 1995. La situazione già precaria nel Golfo Persico si è ulteriormente aggravata. I conflitti tra le unità iraniane, irakene e americane diventano di giorno in giorno più frequenti. E' a questo punto che entrate in gioco voi (su questo non esistevano proprio dubbi!) ai comandi del destroyer americano U.S.S.. John Young, questo è il vostro nome di battaglia, è pronto ad eseguire gli ordini dei superiori. Il compito che vi attende non è dei più facili: in questa zona particolarmente "calda" avete il dovere di proteggere i convogli americani dando la caccia si sottomarini, bombardare gli aerei nemici e i caccia torpedinieri da guerra; insomma, un giretto di "tutto riposo"... che rischia anche di essere il vostro "riposo eterno"! Ma non preoccupatevi: non sarà tanto facile sbarazzarsi di voi. Il vostro arsenale è rifornito delle armi più moderne e micidiali ma, attenzione, poiché anche il nemico in quanto ad armi non scherza! A.C.

I convogli sono in pericolo!

Siete vicino alla meta: state attenti!

Tutto è troppo tranquillo... diffidate!

★ HITS ★

Dinowars

AMIGA - ST - PC

Questo gioco da tavola, i cui protagonisti sono otto dinosauri, trattiene tutti i personaggi in movimento, e possiede una lunga strategia di combattimento.

Magic Bytes
Il combattimento di questo game è stupefacente con dinosauri animati di dimensioni tali da occupare i 2/3 dello schermo e grafica e musica sbalorditiva. E' possibile immagazzinare e salvare la statistica ed il giocatore può scegliere i dati per ogni dinosauro oltre ai cambiamenti individuali delle formazioni di combattimento e salvare il tutto su dischetto per poi richiamarli. Inoltre, avete la possibilità di scegliere quattro diversi campi di combattimento. Simile agli scacchi, con le proprie regole individuali, questo gioco presenta tutte le caratteristiche di un gioco da tavolo in cui i giocatori possono muovere i personaggi nello stesso momento, oppure uno dopo l'altro. Se due dinosauri nemici si incontrano sul campo di gioco, cambia l'ambientazione ed il computer mostrerà una foto della scena.

Scegliete le caratteristiche dei vostri combattenti in modo accorto

Potete controllare tutti gli attacchi ed i movimenti difensivi agevolmente con il joystick e potete anche scegliere la visuale da cui operare. Volendo potete anche essere semplicemente uno spettatore e godervi il combattimento di cui verrà poi dichiarato il vincitore in base alla forza individuale ed alla fortuna. *C.T.*

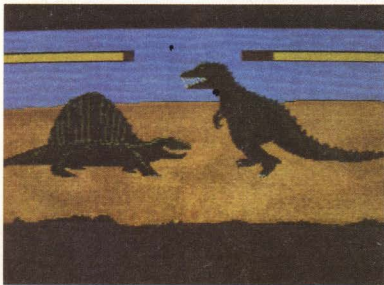
Tipo	*Strat./az./g.tavolo*
Interesse	*18*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆☆

Una lotta all'ultimo sangue...

Yolanda

AMIGA - ST

Steve Bak, uno dei più prolifici programmatori per i 16 bit, ritorna con un gioco che piacerà sicuramente a chi ama gli intricati giochi di piattaforme.

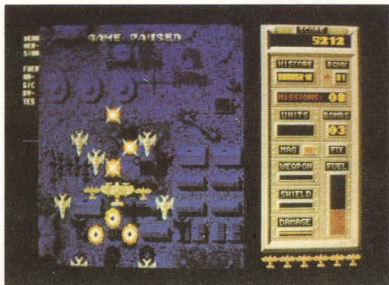
Millenium
Sin dal principio avrete bisogno di tutta la vostra velocità, buoni riflessi e intelligenza per risolvere la moltitudine di schermi che costituiscono i 50 livelli di uno dei più difficili giochi di piattaforme mai visto. Per aiutare i dilettanti è previsto un livello di allenamento che, anche se non molto facile, lo aiuterà a conoscere il gioco. Sfortunatamente, dovrete sempre muovervi molto velocemente, poiché i basamenti e le piattaforme su cui vi trovate hanno la strana tendenza a incendiarsi e disintegrarsi dopo pochi secondi. State attenti quando saltate sulle rocce e non appoggiatevi alle funi che sembrano un'ancora di salvezza: se le toccate cominceranno a bruciare e potete immaginare da soli quale sarà la vostra fine. Alcuni schermi vi sembreranno stranamente vuoti ma, state

attenti poiché vi basterà muovervi perché come per magia appaiano le piattaforme aiutandovi a portare a buon termine con successo il livello. All'inizio di ogni livello verrete convocati per conoscere il lavoro da svolgere, ma tutta l'azione richiede la scelta della giusta strada e l'eliminazione di tutte le creature che volano nello schermo, poiché il contatto con uno solo di essi sarà fatale per Yolanda. Già completare un solo livello sarà un compito mostruoso e arduo. Mentre saltate, evitate e ripercorrete una strada precedente guadagnando esperienza, una porta appare per entrare nella fasesyuccessiva, ma scoprirete che raggiungerla dall'altra parte dello schermo è molto difficile. L'animazione dei personaggi ed il paesaggio sono molto piacevoli. Ogni volta che perdete una vita vi verrà presentato uno schermo a caso ed un compito diverso, così se avevate già completato un livello, dovrete cominciare dall'inizio di un'altro. Yolanda è un soft con molte pretese non consigliabile a chi ha i nervi fragili poiché è molto difficile e vi potrete ritrovare morti in pochi secondi grazie a una sfera di fuoco, a un pipistrello o a un proiettile. Perseverate e "forse" riuscirete a vincere!

By Derek De La Fuente
British Correspondent

Tipo	*Strat./piattaforme*
Interesse	*14*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

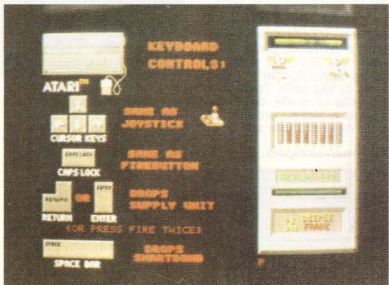
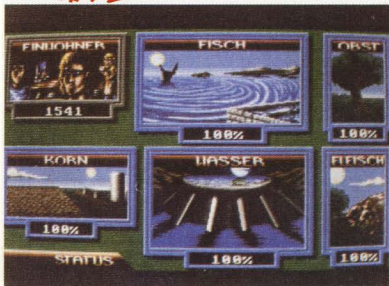
Air Supply

AMIGA - ST

Appassionante e divertente, Air Supply, può essere giocato sia in modo ad uno che a due giocatori e regala eccitanti partite! Allora forza, tuffati nel gioco!!

Sebbene bella e colorata, la grafica di Air Supply non deve distrarvi dal vostro obiettivo...

Magic Bytes
La missione di cui siete stato incaricato prevede anche lo sganciamento dei pacchetti e dei rifornimenti nei punti segnati. Solo se avrete superato con successo tutti i campi, potrete attaccare e distruggere (speriamo!) la base degli aerei da combattimento. In caso di successo, potrete, come premio, compiere un giro extra per congiungere più punti possibili. Sulla versione per ST, potrete iniziare a giocare con l'opzione ad uno o due giocatori e muovere contemporaneamente l'aereo. E' prevista, cosa che non guasta, l'opzione "Replay-Option" che vi consente di riprendere una partita che avete salvato precedentemente. Lo scrolling è fluido e molti sprite scorrono nello stesso momento armoniosamente. *A.C.*

Tipo	*Azione*
Interesse	*15*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Con l'opzione replay tutto è più semplice

Siete pronti a diventare il numero uno del nuovo pianeta?

Second World

AMIGA - PC - C64/128 - ST

Second World è il primissimo gioco di strategia con una musica fantastica e con un raffinato gioco iniziale. Se sentite dentro di voi una naturale predisposizione ad essere un industriale geniale oppure siete un aspirante politico di successo, questo fantastico riuscirà ad attirarvi in un mondo futuristico.

Magic Bytes
Questo è un soft che non mancherà di affascinare gli appassionati di fantascienza e che amano l'avventura e il mistero. In Second World potete approdare in un nuovo pianeta scoperto nel 2011. Gli scienziati hanno appurato che le condizioni di vita della Terra sono identiche a quelle del nuovo pianeta e hanno perciò deciso di renderlo abitabile alleviando

Scegliete i vostri agenti...

Grafica esemplare!

così le difficoltà del nostro pianeta ormai dissanguato fin nelle viscere più profonde. Tutto ok, perlomeno fino al 2030 quando vengono improvvisamente eliminati i contatti con la Terra, poiché la polazione che vi si è insidiata è ormai in grado di risolvere i propri problemi autonomamente. Delegato dalla popolazione locale, prendete il comando difendendo il pianeta dagli attacchi nemici. Vi si aprono numerose prospettive, a partire dalla possibilità di migliorare il commercio, il bilancio finaziario del "Nuovo Mondo" e ad ottenere un governo. Le possibilità di avere nuovo denaro vi è data dalla banca nella quale potete acquistare azioni e terreni e, con l'aiuto dei manager, scoprire altre potenze oppure concludere dei trattati di pace con i vostri nemici. E come nella realtà, se i conti non tornano, potrete persino aumentare le tasse in caso di entrate insufficienti... fate molta attenzione, questo non succede certamente nella realtà, ma se cercate di approfittare della situazione, verrete subito abbattuto senza scampo (chissà quante teste

Stato generale

crollerebbero se questo accadesse nel nostro pianeta...)! In molte delle possibilità offerte dal game non esistono limiti alle leggi. Solo la vostra fantasia decide della vita in "Second World"; e anche per coloro che non hanno una particolare praticità, questo gioco risulterà molto divertente.

E.F.

Note
Bello e molteplice ed in parte con grafica animata conquisterà anche i più restii al genere. Anche per i possessori di una scheda AD-Lib per PC potranno gustare musiche diverse, inoltre si può giocare sia da soli che in quattro giocatori, il che regala appassionanti sfide. A completamento di un ottimo soft anche la possiblità di salvare la partita. *M.B.*

Tipo	*Azione/rifles.*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆

Aria di pericolo! Non affidatevi alla fortuna ma impegnatevi a fondo!

Final Countdown

AMIGA

Lontano, nello spazio, un misterioso asteroide si sta avvicinando alla Terra... Ecco una missione per i più coraggiosi!

Demonware
Le sonde spaziali hanno rilevato la presenza di un asteroide che sta per entrare in collisione con la Terra... Ma le apparenze a volte ingannano: il misterioso asteroide altro non è che lo scafo di un gigantesco vascello interplanetario, molto pericoloso. Dai vostri strumenti risulta evidente che all'interno dell'asteroide non esiste nessuna forma di vita, questo strano "aggeggio" contiene unicamente un enorme numero di sofisticati meccanismi di difesa.
Nei panni di una stupenda donna al comando di uno ship spaziale, vi apprestate a portare a termine il vostro incarico che è quello di entrare all'interno dello ship al fine di evitare che questo passi attraverso l'atmosfera terrestre. Con uno stile di gioco molto simile a Impossible Mission, dovrete trovare il codice di accesso al computer di bordo per trovare le informazioni sui meccanismi che ne regolano gli spostamenti essenziali per il buon successo della vostra missione.
Final Countdown, vi terrà sicuramente incollati al monitor per molte, molte ore... Con una grafica superba, suoni e interazione mai visti su un computer, Final Countdown vi appassionerà sicuramente. Un must!

By Derek De La Fuente
British Correspondent

Il computer informa della situazione

Tipo	*Azione/rifles.*
Interesse	*18*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆☆

Flight of the Intruder

AMIGA

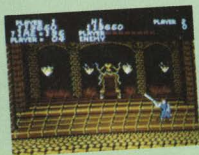
Ancora un simulatore, ma questo è senza dubbio uno dei più completi!

Mirrorsoft
Flight of the Intruder, molto più realistico e sofisticato di alcuni dei suoi predecessori. Il gioco vi vede dare battaglia alle forze nemiche durante la campagna del 1972. Vietnam Linbacker vi darà la possibilità di provare cosa vuol dire vivere 24 ore al giorno sul terreno di battaglia. Questa prospettiva vi incuriosisce? Allora questo è proprio il gioco che fa per voi. Ma poi non ditemi che non vi avevo avvertito... Il game può sembrare molto semplice, ma in effetti vi darà molto filo da torcere. Il vostro scopo non è solo quello di cercare di salvarvi la pelle, ma anche di portare a termine con successo le missioni che vi vengono affidate. Ognuna di queste gira attorno a due potentissimi mezzi aerei: il Phantom e il K6 Intruder. Tutto quello che vi viene richiesto è di intercettare e distruggere, mediante combattimenti aerei, le forze nemiche. Come se fosse poco...! Avrete abbastanza fegato per farlo? Siete pronti per un'avventura che potrebbe rivelarsi per voi mortale? Lasciamo il beneficio del dubbio!

By Derek De La Fuente
British Correspondent

Non c'è dubbio: siete il "meglio"!

HI-SCORE

Gallery

Davide S. - Padova
Trojan (Nintendo) **119650 pt**

Riccardo M. - Milano
Altered Beast (Sega) **369500 pt**

GV16

COGNOME ____________________

NOME ____________ ETA' ______

INDIRIZZO ____________________

CITTA' ____________ C.A.P. ______

GIOCO ____________________

ACQUISTATO DA ____________________

MACCHINA ____________________

PUNTEGGIO RECORD ____________________

NOTE ____________________

HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE

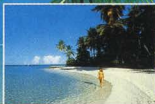
Inviate il coupon a fianco riportato corredato di:

- ☆ *una vostra foto*
- ☆ *una foto della schermata con il punteggio raggiunto.*

Sono idonee anche fotografie scattate con Polaroid, purché ben chiare e nitide. Inviare le buste a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9
20124 Milano

ENTRA NEL MONDO JACKSON

ABBONARSI È FACILE

MODALITA' Abbonarsi alle riviste Jackson è veramente facile. Legga attentamente sulla cartolina allegata a questa rivista le modalità di pagamento e scelga quella che preferisce. Non dimentichi che, se è già abbonato, riceverà a casa l'apposito avviso di rinnovo oppure potrà telefonare al numero 02/6948490 nei giorni di martedì, mercoledì e giovedì dalle ore 14.30 alle ore 17.30.

TARIFFE ABBONAMENTO JACKSON 1990 - 1991

RIVISTE	N./ANNO	TARIFFE DI ABBONAMENTO		
BIT	11	L. 61.600	anzichè	L. 77.000
PC MAGAZINE	11	L. 61.600	anzichè	L. 77.000
PC FLOPPY	11	L. 123.200	anzichè	L. 154.000
INFORMATICA OGGI	11	L. 70.400	anzichè	L. 88.000
TRASMISSIONI DATI E TELECOMUNICAZIONI	11	L. 61.600	anzichè	L. 77.000
COMPUTERGRAFICA	11	L. 61.600	anzichè	L. 77.000
ELETTRONICA OGGI	20	L. 128.000	anzichè	L. 160.000
AUTOMAZIONE OGGI	20	L. 112.000	anzichè	L. 140.000
STRUMENTAZIONE & MISURE OGGI	11	L. 52.800	anzichè	L. 66.000
MECCANICA OGGI	11	L. 61.600	anzichè	L. 77.000
WATT	20	L. 32.000	anzichè	L. 40.000
STRUMENTI MUSICALI	11	L. 61.600	anzichè	L. 77.000
FARE ELETTRONICA	12	L. 67.200	anzichè	L. 84.000
AMIGA MAGAZINE (DISK)	11	L. 123.200	anzichè	L. 154.000
SUPER COMMODORE (DISK)	11	L. 110.000	anzichè	L. 137.500
SUPER COMMODORE (TAPE)	11	L. 74.800	anzichè	L. 93.500
PC SOFTWARE 5" 1/4	11	L. 105.600	anzichè	L. 132.000
PC SOFTWARE 3" 1/2	11	L. 132.000	anzichè	L. 165.000
VIDEOGIOCHI	11	L. 35.200	anzichè	L. 44.000

REGOLAMENTO DEL CONCORSO 1) Il Gruppo Editoriale Jackson promuove un concorso a premi in occasione della Campagna Abbonamenti 1990/1991. 2) Per partecipare è sufficiente sottoscrivere entro il 31/3/1991 un abbonamento ad una delle riviste Jackson. 3) Sono previsti 29 premi da sorteggiare fra tutti gli abbonati: **1° PREMIO** a scelta un cavallo Mustang (o altro cavallo di pari valore di allevamento italiano) oppure una moto YAMAHA XV 535. **2° PREMIO** viaggio e soggiorno di 8 giorni alle Maldive, per due persone, offerto da Villaggi Vacanze. **3° PREMIO** viaggio e soggiorno di 8 giorni ai Caraibi, per due persone, offerto da Villaggi Vacanze. **4° PREMIO** viaggio e soggiorno di 8 giorni in Sardegna, per due persone, offerto da Villaggi Vacanze. **Dal 5° al 29° PREMIO** un computer TULIP 386 SX, Hard Disk 20 Megabyte offerti dalla Tulip Computer. 4) Ai fini dell'estrazione i nominativi degli abbonati a più riviste vengono inseriti una volta per ciascun abbonamento sottoscritto. 5) L'estrazione dei 29 premi avrà luogo presso la sede del Gruppo Editoriale Jackson alla presenza di un funzionario dell'Intendenza di Finanza in data 31/5/1991. 6) A estrazione avvenuta l'elenco degli abbonati estratti sarà pubblicato su almeno 10 riviste edite da Jackson. La vincita sarà inoltre notificata agli interessati mediante invio di lettera raccomandata. 7) I premi saranno messi a disposizione degli aventi diritto entro 60 giorni dalla data dell'estrazione eccezion fatta per i premi secondo, terzo e quarto. I tre viaggi soggiorno dovranno essere effettuati compatibilmente con la disponibilità dello sponsor entro e non oltre il 31/12/91, con preavviso non inferiore a 25 giorni. 8) I dipendenti, familiari e collaboratori del Gruppo Editoriale Jackson sono esclusi dal concorso.

Creation

Calligrapher/Redattore 3: Il Match!

E' proprio il momento dei software per l'elaborazione di testi su Atari ST. Dopo Script e Graal Text, programmi del tutto onorevoli, ecco che arrivano uno dopo l'altro due grandi leader: Redattore 3 e Calligrapher, entrambi multifont e multitaglia. Più che concorrenti diretti, questi due programmi sono, di fatto, complementari.

Calligrapher necessita di almeno 1Mb di RAM, cosa che comincia a divenire la regola per la maggior parte dei programmi di vocazione professionale. Tuttavia una versione meno potente (senza i fogli di stile, il processore di idee, alcune opzioni grafiche e il glossario) è disponibile anche per il 520 ST. Il programma opera in media o alta risoluzione e accetta senza problemi gli schermi giganti. L'installazione su hard-disk si effettua molto semplicemente seguendo le istruzioni del programma specifico. Dovrete lasciare uno dei dischetti originali fino a che sia stata fatta la verifica di avviamento. Potrete anche semplicemente rinviare la scheda di registrazione. Riceverete di ritorno una versione non protetta del programma, personalizzata con il vostro nome e tre font supplementari. Questo sistema di protezione è di gran lunga il più semplice e limita il rischio di pirateria risparmiando fastidi all'utente onesto. Il programma funziona in GDOS, ma è preferibile ricorrere piuttosto a GPLUS +, più rapido e maneggevole. In compenso si consiglia vivamente di scollegare Turbo ST, il blitter soft, poiché si rilevano in fase di stampa alcuni problemi di incompatibilità.

Calligrapher permette di lavorare simultaneamente su sette documenti, con trasferimento di informazioni da uno all'altro. Lavora in un formato proprio, ma può caricare gli archivi ASCII (con o senza eliminazione automatica dei "return" di fine linea), gli archivi .DIF dei tabulatori, quelli di First Word Plus e presto anche quelli del Redattore 1. Se questo insieme di possibilità è meno ricco di quello di Redattore 3, ha però il vantaggio di conservare tutti gli arricchimenti e le informazioni di impaginazione (su Redattore 3 si è spesso obbligati a rimodellare il testo). Per quanto riguarda le immagini Calligrapher riconosce i formati GEM, IMG e l'importazione di immagini Neo e Degas grazie al modulo di espansione. Offre tre font differenti cui si aggiungono due font particolari per i simboli matematici. Questi font sono disponibili in una vasta scelta di corpi. Il menu vi offre una scelta da 10 a 68 punti in GDOS ed è possibile andare ancora più oltre in font vettoriali (da 6 a 128 punti con il passo di un punto).

Sono proposti i caratteri abituali (corsivo, grassetto, ecc.) ed il modo contorno, più raro e, soprattutto, un modo "cancellato", molto particolare. Questo modo permette di ottenere con poca spesa due versioni del testo, con le parti di testo "cancellato" stampate o no a seconda della scelta effettuata.

Calligrapher gestisce gli accenti circonflessi e le dieresi a tasto morto (come su una macchina per scrivere) ed i caratteri speciali sono accessibili puntando su una tavola (come in First Word). La velocità di visualizzazione è corretta per una elaborazione di testo grafico, essendo i caratteri visualizzati istantaneamente quale che sia la velocità di battuta. In compenso, la memorizzazione temporanea dei caratteri può rivelarsi imbarazzante in alcuni

E' facile regolare dimensioni e deformazione delle figure

casi, durante la cancellatura o lo spostamento del cursore, ma fortunatamente è possibile sconnetterla. Lo scrolling e lo spostamento in seno al testo con gli ascensori o le varie scorciatoie alla tastiera sono però piuttosto lenti, in particolare per i documenti lunghi. nonostante alcuni piccoli trucchi adottati per aumentarne la velocità. Calligrapher è sotto questo punto di vista molto inferiore a Redattore 3, che mantiene un vantaggio di una buona lunghezza.

L'impaginazione

Le opzioni di impaginazione sono particolarmente ricche e sono imparentate con quelle di programmi più potenti. Grazie alle sue regole multiple, Calligrapher consente di combinare in uno stesso documento ogni tipo di font in differenti taglie e gestisce i vari tipi di tabulazione e di giustificazione, compreso quello completo in modo proporzionale. Quest'ultimo è corredato di un modo piuttosto particolare in cui il programma allarga gli spazi tra le lettere di una parola per evitare che gli spazi tra le parole divengano troppo grandi. Ma, soprattutto, il programma lavora facilmente in multicolonna (fino a 6) e offre tutto un gioco di arricchimenti di presentazione: filetti orizzontali o verticali di spessore regolabile, inquadramento automatico con opzioni multiple (angoli arrotondati, bordura doppia, ombreggio). L'utilizzo dei fogli di stile (tipo di impaginazione che determina un font, il suo stile ed uno schema), autorizza una certa automatizzazione di questa impaginazione. In questo campo Calligrapher si rivela superiore a Redattore 3. E' tuttavia abbastanza grave l'assenza di taglio automatico o semiautomatico. Potete naturalmente introdurre manualmente un taglio obbligatorio, flessibile o un trattino

Tabelle accurate e facili da costruire

Una buona visualizzazione prima della stampa

di riferimento che Calligrapher saprà poi gestire correttamente. Speriamo comunque che gli addetti ai lavori propongano al più presto possibile un modulo che fornisca appunto questa importante funzione. Gli effetti grafici sono automaticamente adattati alle dimensioni della colonna in cui si inseriscono e possono essere facilmente spostati o aggiustati. Il programma propone anche alcuni strumenti da disegno che non possono sostituire un programma specifico, ma possono tuttavia rendere alcuni servigi. Calligrapher gestisce le intestazioni, i fondopagina e le note a fondo pagina in modo completo, cioè l'insieme delle possibilità di impaginazione è disponibile come pure le multicolonne.

Passiamo rapidamente al classico taglia-copia-incolla, per studiare le opzioni di ricerca-sostituzione. Grazie all'uso di una moltitudine di codici, Calligrapher effettua ricerche sugli attributi, il tipo di giustezza, la numerazione dei paragrafi, la grafica, gli schemi, le intestazioni, i fondopagina e le note, come diversi elementi (ritorno carrello, taglio, ecc.), senza contare l'utilizzo di joker. Se la messa in opera è molto meno intuitiva che in Redattore 3, ci sono possibilità molto più ampie.

Un efficiente correttore automatico

Il dizionario ortografico è ricco di 500.000 vocaboli, impressionante! Funziona sia con il controllo da tastiera sia in verifica finale. Trovata una parola sconosciuta, il programma propone, dopo qualche istante, i vocaboli affini sia sul piano ortografico che fonetico. (Così per "farmacia", il programma propone senza fallo "pharmacie"). Benchè già molto efficiente, si rivela un po' inferiore a quello di Redattore 3, soprattutto per quanto riguarda la struttura adottata. Qui ogni forma è inserita individualmente. Così per un aggettivo, esistono quattro parole: maschile singolare, femminile singolare, maschile plurale e femminile plurale. Per i verbi ogni persona e ogni tempo devono figurare nel dizionario. Il Redattore 3 usa una struttura molto più logica: a partire da una forma base, declina le altre. Anche i verbi sono coniugati a partire dall'infinito e dal tipo di verbo.

Calligrapher ha lacune al livello di alcuni femminili o plurali e tempi verbali e la sua velocità d'analisi è molto inferiore.

Il processore d'idee, di uso molto semplice, permette facili modifiche della struttura dei vostri documenti: rinumerazione dei paragrafi e capitoli secondo diversi caratteri, elevazione di un sotto-capitolo al livello di capitolo, ecc. Il soft dispone della creazione automatica di tabelle, in modo identico a quello di Redattore 3. Basta battere i vari elementi separati da un tratto verticale e costituire un blocco con il tutto. Il programma realizza automaticamente la vostra tabella e vi

offre anche qualche scelta complementare di presentazione. Non sono dimenticate nemmeno le formule matematiche. Battete un certo numero di istruzioni dedicate ed il tutto sarà poi tramutato in formula dal programma. Benchè molto potente, questo metodo è tuttavia meno pratico di quello di Redattore 3, poiché costringe a riferirsi in permanenza alle istruzioni specifiche. Calligrapher dispone della previsualizzazione dei documenti prima della stampa e della regolazione dei vari parametri della medesima: allineamenti, impostazione pubblicitaria, stampa a partire dall'ultima pagina, stampa di pagine pari o dispari (per facilitare la stampa in recto-verso).

La stampa in GDOS (modo grafico) è di eccellente qualità, ovviamente non è molto veloce. E' tuttavia possibile stampare in modo testo, tabelle e formule. Il manuale permette un facile apprendimento e un'utilizzo preciso. Calligrapher è un eccellente elaboratore di testi; è però più limitato di Redattore 3 per i documenti lunghi, per la lentezza della visualizzazione, ma si rivela molto più adatto per produrre documenti con presentazione accurata. **(Dischetti Upgrade per Atari ST 1Mb, in versione professionale e versione ridotta).**

Redattore 3 sa corredare di testo le sue figure

Il Redattore 3

Questa nuova versione merita in effetti il salto di numerazione (da 1 a 3) poiché le sue caratteristiche hanno ben poco a che vedere con quelle della versione 1. Redattore 3 richiede un minimo di 1 Mb di memoria. Attualmente gira soltanto con un monitor monocromatico, ma è prevista una versione a colori. In compenso accetta ormai senza problemi gli schermi giganti. L'installazione su hard-disk si effettua molto semplicemente grazie al programma specifico. Riconosce la configurazione (memoria, tipo di ST, numero di lettori e partizione dell'hard-disk) e vi chiede i moduli complementari che desiderate caricare ed il tipo di dizionario. Un indice valuta di continuo la memoria libera in modo che la richiesta non sia al di sopra dei vostri mezzi. Se siete un po' a corto di memoria, caricate solo i moduli complementari indispensabili e il dizionario di base. In ogni modo potete sempre richiamare tali moduli indipendentemente da Redattore 3. Con 1 Mb di memoria si può caricare solo il dizionario di base e nessun modulo se si vuole conservare spazio sufficiente per i testi lunghi. Questo nuovo programma richiede molta più memoria di Calligrapher e offre buone opportunità con l'espansione. Il sistema di protezione riprende il principio della richiesta di una parola del manuale come per la versione 1. Questa verifica si effettua fortunatamente meno spesso (ogni 100 salvataggi), ma il processo è tuttavia meno semplice di quello di Calligrapher. Il programma usa il proprio modulo di stampa grafica (non è in GDOS), ma è molto perturbato dalla presenza di CODIMP. ACC, un piccolo accessorio d'ufficio fornito con le prime versioni di First Word per gestire gli accenti.

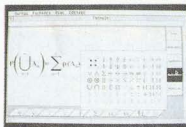
Estese capacità di base

Redattore 3 può lavorare su quattro testi simultaneamente, meno di Calligrapher, ma più che sufficiente in pratica. Oltre al proprio formato, può caricarne altri: ASCII, con o senza "RETURN" a fine linea, First Word/Plus, Habawriter 1 e 2, Becker Text, Evolution, Write Word, Word Perfect e Redattore 1. Tale caricamento non si effettua sempre senza problemi ed è spesso necessario un ulteriore tentativo. Però il programma sa salvare i suoi testi sotto questi diversi formati (escluso Habawriter) ed anche in ASCII decodificato per gli archivi destinati al Minitel. Per le immagini, Redattore 3 carica IMG, GEM, Neo e Degas compresso o no. Lo schermo di lavoro non disorienterà troppo chi è abituato alla versione 1. Si scopriranno solo dei menu molto più forniti, a tal punto che alcuni si aprono su un secondo, a cascata. Proprio come Calligrapher, Redattore 3 è in grado di combinare vari tipi di font, dimensioni, formati, stili, tabu-

lazioni e interlineature all'interno di uno stesso documento, grazie all'impiego di schemi multipli. La scelta dei font è più vasta (otto font schermo di cui uno splendido con lettere legate), ma la loro taglia è limitata a 24 punti, poco in confronto ai 128 di Calligrapher. Inoltre, qui, niente multicolonne. Le dimensioni delle immagini possono essere cambiate con il mouse o, più precisamente, passando per una tabella di parametri. Secondo il modo scelto, sposteranno il testo o si posizioneranno sopra, consentendo un'inserimento molto facile delle immagini.
Redattore 3 dispone infine di funzioni d'impaginazione, ma in questo campo Calligrapher è il migliore. Il sistema di schemi funziona in un modo sorprendente a prima vista, e di uso molto semplice. Quando si chiede la riformattazione di un paragrafo, il programma vi domanda se volete applicare tali modifiche all'insieme dei paragrafi dello stesso tipo o solo a quello in esame. Siccome ogni schema dispone del suo nome, è facile richiamare un formato particolare senza dover fare tutti gli aggiustamenti. Inoltre l'insieme degli schemi di un documento può essere salvato sotto forma di una biblioteca che potrà essere applicata a un altro documento. Da questo punto di vista Redattore 3 offre un vantaggio rispetto a Calligrapher. I giornalisti e tutti coloro che devono elaborare testi lunghi saranno lieti di poter ottenere la posizione del cursore in pagina, linea, colonna e numero di segni. E' infine possibile posizionare anche quattro riferimenti per tornare rapidamente ad un dato punto.

Il rigore delle funzioni evolute
Redattore 3 conserva la prodigiosa velocità di visualizzazione che lo ha reso famoso, anche

Il modulo editor di font

in modo grafico e font proporzionali, cosa che ne fa il più rapido elaboratore di testo grafico su ST. Numerose scorciatoie alla tastiera gestiscono gli spostamenti in seno al testo e l'insieme delle altre funzioni.
Gli accenti circonflessi e le dieresi sono gestiti da un particolare tasto ed è possibile riconfigurare il complesso della tastiera. Proprio come in Calligrapher una piccola tavola permette l'accesso ai caratteri speciali, le opzioni di ricerca/sostituzione sono ricche, ma di impiego molto più semplice. Oltre i caratteri speciali e l'uso di joker, questo menu consente, con una scelta di menu scorrevoli, la ricerca di un font di uno stile, di una dimensione o di una giustezza in un campo particolare (testo, fondopagina, note, ecc.). Redattore 3 si rivela superiore in quest'ambito in due punti. Per prima cosa, è capace di accettare un blocco come indice di ricerca. Poi la sostituzione funziona in due modi, simile e identico. Un esempio: se cercate il vocabolo "Parigi" per sostituirlo con "marsiglia", vedrete comparire "Marsiglia" in modo simile e "marsiglia" in modo identico, la maiuscola verrà posta nel primo caso e non nel secondo. Questa ricerca/sostituzione soffre tuttavia di un bug residuo. Durante la ricerca di una parte di parola, può accadere, su STE, che il programma entri in loop senza uscirne, ma per fortuna è un'eventualità rara. Proprio come Calligrapher, Redattore 3 gestisce le intestazioni, i fondo pagi-

Il modulo creazione di formule

na e le note a fondo pagina in modo completo, cioè permettendo tutte le possibilità di impaginazione. Il soft dispone inoltre di commenti che non saranno stampati, ma che possono essere consultati.

Tavole e formule senza fatica
La gestione dei blocchi, un po' più completa che su Calligrapher, propone la definizione di un blocco con un doppio clic sull'inizio e la fine e ciò in entrambi i sensi (si può definire un blocco iniziando dalla fine). In più è possibile stampare un blocco selezionato. Contrariamente a Calligrapher, il taglio è particolarmente efficiente in quanto può essere effettuato localmente o automaticamente su tutto il testo. Esso funziona perfettamente e ad una velocità impressionante, inoltre è anche possibile parametrarlo o sopprimerlo. La verifica ortografica è un altro punto forte di Redattore 3. Oltre alla sua velocità e struttura, offre anche alcune capacità supplementari. Le parole comprendono anche le inversioni di lettere e gli errori di battuta per vicinanza sulla tastiera (una "r" invece di una "e" per es.) e la verifica è parametrabile. Inoltre puntando su una parola si può conoscerne il genere grammaticale, il femminile o il plurale. I verbi dispongono di un'opzione ancora più completa poiché è possibile coniugarli in tutti i tempi e tutte le persone. Con Redattore 3, il dizionario diviene inutile. La creazione di tabelle si effettua facilmente come in Calligra-

pher. Tuttavia è possibile modificare un elemento. Cosa più comune, Redattore 3 può scrivere le formule matematiche rispettando i simboli grazie a un modulo complementare. Tale metodo è di facile uso grazie all'uso di tasti funzione e di menu multipli, ma il risultato finale è buono in entrambi i casi. Redattore 3 facilita la creazione semi-automatica di un indice, operazione fastidiosa e tuttavia capitale nella redazione di istruzioni, per esempio. In compenso nessuna traccia di processore d'idee per il momento. Sono presenti i macro, ma la loro registrazione si può effettuare in modo diretto o in editing e sono ricorrenti (possono cioè richiamare se stessi). Si ritrova l'analisi statistica del testo di Redattore 1, che può essere di qualche utilità. Il soft dispone di una gestione dei dischetti capace di formattare un dischetto in formato IBM, anche su ST, e del proprio selettore d'archivio. Questo offre parecchi miglioramenti anche in confronto al nuovo selettore del TOS 1.6 degli STE e permette di conoscere le dimensioni e la data di creazione di un archivio, creare un dossier, cancellare o copiare uno schedario e soprattutto di prendere conoscenza degli archivi associati agli schedari. Quest'ultimo punto è particolarmente utile poiché può attribuire un testo esplicativo o un dato archivio. Ecco che si dovrebbe porre fine alla fastidiosa ricerca che si è spesso costretti a fare per ritrovare un archivio tra molti altri. Infine Redattore si pone davanti a Calligrapher che dispone solo delle risorse del TOS.

Tutto è configurabile

Questo elaboratore di testi propone un menu di configurazioni estremamente ricco che copre tutti i campi (archivi, font, ambienti, quadri di bordo, visualizzazione, finestra e generici) permettendo un uso adeguato alle esigenze. Potrete per esempio definire l'intervallo di salvataggio automatico o di estinzione dello schermo, la velocità dello scrolling, la regolazione dei menu in cascata, il livello degli allarmi, la disposizione delle varie finestre e ben altro. Questa fluidità di configurazione apporta un vantaggio non indifferente su Calligrapher. Redattore 3 dispone della visualizzazione della pagina in riduzione prima della stampa, ma quest'opzione è meno potente di quella di Calligrapher. La stampa si effettua in due modi distinti: un modo carattere, che tuttavia stampa grafici, tabelle e formule ed è parte effettiva di Redattore 3 e un modo grafico, grazie al modulo complementare. Questa stampa grafica è piuttosto particolare e un po' fuorviante a prima vista. In effetti i font stampati non corrispondono obbligatoriamente a quelli di schermo (non ci sono che 3 font per le stampanti a 9 aghi, contro gli 8 font di schermo). Su questo punto Redattore 3 è nettamente inferiore a Calligrapher, davvero WYSIWYG, anche se tale procedimento permette qualche trucco (lavorare con un font di schermo ben leggibile e stampare in gotico, per esempio). Speriamo che siano presto disponibili nuovi font, che corrispondano almeno agli 8 font di schermo per i vari tipi di stampanti.

Visualizzazione prima di effettuare la stampa

Per i documenti lunghi

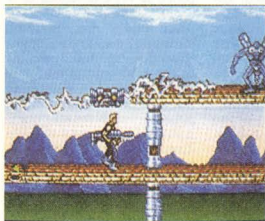
In compenso la particolare gestione delle copie multiple di un documento gli permette di superare la velocità teorica di 8 pagine al minuto della Laser Atari, exploit non da poco! Redattore 3 propone un modulo editor di font piuttosto completo, che può effettuare automaticamente alcune operazioni (estrazione dei contorni, riempimento, scheletrizzazione), lavorare su due font e stabilire diverse simmetrie. Due altri moduli lo completano. Il primo è un editor di dizionario supplementare, che mantiene l'intelligente struttura di quello di Redattore 3. Il secondo è un utility a due funzioni. La prima, piuttosto banale, si limita a registrare sotto forma di archivio il catalogo di un disco. La seconda, decisamente più utile, consente di ricercare una catena di caratteri nell'insieme degli archivi di un dischetto o di una partizione. Altri moduli dovrebbero essere disponibili in seguito (sarebbe benvenuto uno di sinonimi) e una versione sviluppatore dovrebbe permettere a ognuno di includere i propri programmi e di farli lavorare insieme con Redattore 3. I due soft, Calligrapher e Redattore 3, offrono questo arricchimento di programma mediante moduli aggiuntivi, ma le possibilità aperte dal secondo sono più vaste. Il manuale di quasi 600 pagine contiene tutte le informazioni utili.

In conclusione, Redattore 3 ci è piaciuto per la potenza, la prodigiosa rapidità, la raffinata ergonomia e la modularità. Se non può reggere il confronto con Calligrapher per l'impaginazione, si rivela insostituibile per la creazione di documenti lunghi. Un programma sognato da tutti coloro che scrivono per professione. **(Dischetto Epigraf, Atari ST 1 Mb minimo)**

A.C.

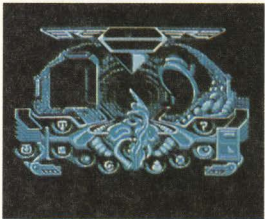
☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

AMC

Amiga - CPC

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Ancora una volta ve la dovrete vedere con gli alieni per difendere la Terra, ma non solo: le sorti dell'universo intero sono nelle vostre mani ed i Deathbringers (i nemici di turno...) dovranno vedersela con gli AMC, i commando dello spazio di cui voi siete il miglior elemento. I nemici che dovrete tenere a bada sono tanto numerosi che vari e impegneranno a fondo qualunque "smanettone", ma fortunatamente la vostra nave vi mette a disposizione regolarmente dei container che racchiudono le armi più potenti, consentendovi così di far fronte agli attacchi nemici con maggior tranquillità. AMC è uno shoot'em-up molto avvincente che beneficia di una realizzazione accurata. Ciò sedurrà senza dubbio gli appassionati dell'azione pura e dura.
La versione su CPC di AMC è ben realizzata, è quasi allo stesso livello della versione per Amiga, il che non è poco per questa macchina, ma la grafica è un po' confusa.
(Dischetto Dinamic)

Captain Blood

C64 - Macintosh

GENERE	ADV/SPAZIALE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-29000

Dopo aver fatto la sua apparizione sulla maggior parte dei micro ecco infine la versione Macintosh di questo personaggio di successo dell'89.
Anche in questa versione, l'intrepido Blood ricerca cinque dei suoi cloni che vagano per la galassia e assorbono il suo fluido vitale, perciò non ci dilunghiamo oltre sulla trama ma passiamo subito a trattare "concretamente" il game. Anche da questo punto di vista non vi sono differenze rilevanti: si ritrovano anche qui gli elementi che hanno fatto il successo di questo gioco, un vasto campo d'esplorazione, strani alieni con cui vedersela e un'eccellente realizzazione a coronare il tutto. Un piccolo difetto, comunque non manca: alcune sequenze perdono parte della loro magia in monocromo, ma per contro gli effetti grafici sono belli e le animazioni fluide. Inoltre, gli effetti sonori utilizzano perfettamente le possibilità del Macintosh. Un gran buon soft.
(Dischetto Ere/Infogrames)

Captain Tueno

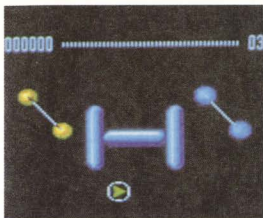
CPC

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Captain Trueno è ispirato ad un personaggio che conosciamo molto bene: Capitan Fracassa. E' un fumetto tanto celebre in Spagna, ma ancora completamente sconosciuto da noi (perlomeno da quanto ci risulta!). Il capitano si lancia alla ricerca della sua fidanzata rapita dall'immancabilè "vecchio" nemico. Il primo livello è ambientato in un monastero che bisogna esplorare attentamente affrontando nel contempo ogni sorta di avversari che cercano di fermarvi. Il secondo si situa tra un beat-them-up e un gioco di piattaforme. Questo nuovo programma della Dinamic presenta una grafica gradevole e colorata. Anche se non brilla per originalità, l'azione è efficace. I nemici attaccano senza sosta, ma voi raccogliete delle monete con cui potete acquistare diversi equipaggiamenti che consentono di continuare la sfida con più tranquillità. Le due parti del gioco si caricano separatamente, ma bisogna terminare la prima per ottenere il codice della seconda.
(Dischetto Dinamic)

E-Motion

ST - CPC

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

Dovete arrivare alla fine di cinquanta quadri che metteranno a dura prova i vostri nervi e la vostra pazienza. Di primo acchito il gioco è molto semplice: si devono far sparire delle sfere facendole cozzare; ma attenzione (non è tutto oro quello che luccica!), se queste non sono dello stesso colore, non solo non si distruggeranno ma la collisione le farà moltiplicare anziché sparire. E-Motion è uno dei giochi più originali dell'anno, ma è un programma difficile che esige sangue freddo e precisione, tanto più che il tempo gioca contro di voi. Comunque, vi appassionerà al punto che non potrete più fermarvi, oppure, allo stremo, lancerete il dischetto attraverso il campo. Il gioco in equipe è particolarmente divertente, ma bisogna coordinare le azioni per poter trionfare. Un successo.
E-Motion non perde nulla del suo fascino su CPC. La grafica è meno piacevole che su 16 bit, ma è secondario in questo tipo di gioco. Un programma molto avvincente, sia che si giochi da soli che in compagnia. (Dischetto US Gold)

F16 Combat Pilot

Amiga - ST
PC - C64

GENERE	SIM. COMB. AEREO	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	49000-59000

Questo tardivo adattamento su C64 merita che gli si consacri una Quick. F16 sedurrà i piloti del Commodore per due atout notevoli: il realismo del pilotaggio e la ricca scelta delle missioni. Graficamente, questo simulatore usa al meglio i mezzi del C64. Più bello della versione CGA del PC, F16 approfitta di una animazione lenta ma che non soffre di salti d'immagine. Il rumore dei reattori o dei lanci di missili è di sorprendente realismo. Infine, è la ricchezza delle opzioni di pilotaggio che vi appassionerà più a lungo. In confronto alle versioni 16 bit, sono state soppresse poche possibilità. A parte le vedute esterne o di lato, si ritrova in questo programma tutta la ricchezza dei veri simulatori. Scelta delle armi, centratura del bersaglio, razzi illuminanti, ecco di che appagare i cacciatori del cielo. Le istruzioni sono tradotte e spiegano in un centinaio di pagine la gestione del gioco e soprattutto l'utilizzo delle diverse tecniche di combattimento. Un soft da non perdere, se si ama la simulazione. (Dischetto Digital Integration)

Ghost'n Goblins

PC

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	8	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	7500-29000

Ecco che quando non ce l'aspettavamo proprio più, il game che ha fatto furore sulla stragrande maggioranza dei micro fa la sua apparizione sul serioso PC: Ghost'n Goblins.
Non è più necessario descrivere questo piccolo capolavoro della Capcom nei particolari, la storia è nota ormai a tutti. Sappiamo per certo che più di un giocatore attendeva questa versione con impazienza e... finalmente è arrivato il loro momento. Gli Zombi sono al varco in attesa dei videoplayer più intrapredenti e coraggiosi.
Ma... che peccato! Il risultato di tale attesa è ben lungi dall'essere all'altezza delle aspettative: i colori sono buoni in EGA, ma la grafica è rozza e la scena non scorre in scrolling. La cosa ancora più grave è però che il gioco non è più costruito allo stesso modo e la giocabilità risulta mediocre. E' evidente che la Elite, cui si devono superbe versioni arcade, si trova a disagio su PC. Deludente.
(Dischetto Elite)

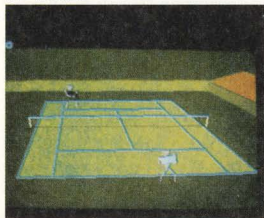
Heavy Metal

Amiga - ST - CPC- C64 - PC EGA CGA

GENERE	AZ. COMB. TANK	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	10	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	18000-49000

Una grafica fin troppo povera accompagna questo soft (nessun rapporto con le foto della copertina...): avvicinamento troppo rapido del nemico e gran semplicità del controllo del tank. La seconda fase è più "arcade". Il vostro FAV, attraversa il territorio nemico distruggendo gli ostacoli e, infine, la battaglia aerea in cui il "Gunner" mitraglia i bersagli. Si è visto di meglio nel genere! Pur sfiorando diversi generi, non è realmente convincente in nessuno. Le scene della versione PC sono più riuscite, viste le capacità della macchina. Per il resto del gioco l'interesse è sempre minimo. A parte l'utilizzazione lenta e poco pratica del caricamento delle cassette, la versione CPC è riuscita. Troverete sul lato due della cassetta un titolo celebre, il grande Beach Head, un po' fuori moda, ma che fa sempre parte degli "oldies but goldies"! La versione ST è correttamente realizzata. Il gioco è vario e reale, aggiungiamo che è difficile e che ci vorrà qualche partita per memorizzare i comandi delle diverse apparecchiature. (Dischetto Access)

International 3D Tennis

ST - C64 - Amiga Spectrum - CPC

GENERE	TENNIS	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	11	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	18000-32000

Questo nuovo gioco di tennis della Palace è del tutto particolare. Infatti, esso utilizza la tecnica della grafica vettoriale in 3D a superfici piene. Il risultato è piuttosto sorprendente. Sul piano della rappresentazione del campo, è una perfetta riuscita. Dieci vedute molto diverse sono memorizzate e nulla vi impedisce di modificare ancora ciascuna di esse zumando, ruotando o inclinando il campo. Invece, i giocatori sono triangolari così come la racchetta, e la palla è un quadratino di misura fissa! Ma c'è di peggio: l'animazione è abbastanza lenta. Risulta molto difficile giudicare la posizione della palla, la quale è sottoposta, durante il passaggio della rete, a salti bruschi ed incontrollabili. Ciò che invece è particolarmente ben reso sono le digitalizzazioni sonore. In conclusione, pur apprezzando l'exploit tecnico, International Tennis risulta ben poco gradevole sia da vedere che da giocare. Peccato, perché l'idea era interessante.
(Dischetto Palace)

Ivanhoe

Amiga

GENERE	BEAT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	49000

Ed ecco che l'intramontabile Ivanhoe appare su Amiga per gioia dei possessori di tale macchina. Naturalmente, la storia del game non si discosta da quella che ormai tutti ben conosciamo: liberare re Riccardo! Fin qui tutto OK!, niente da eccepire su ciò! Che preoccupa il nostro eroe è, invece, la strada che deve percorrere dove si trova ad affrontare ogni specie di avversari: soldati, pirati, stregoni e fachiri, ecc. che non hanno certo buone intenzioni. Ivanhoe è un gradevole beat-them-up che beneficia di una realizzazione molto accurata, tanto per ciò che concerne la grafica che l'animazione. Le scene sono varie e l'episodio dell'inseguimento a cavallo è particolarmente riuscito. Il livello di difficoltà è piuttosto elevato al primo approccio, ma ciò si supera una volta afferrato il concetto. In effetti, conviene non andare troppo veloci, ma piuttosto prendersi il tempo necessario per affrontare un avversario dopo l'altro se si vuole portare a buon fine il gioco. (Dischetto Ocean)

Maupiti Island

Amiga

GENERE	INC. POL./ICONE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Jerome Lange s'imbarca per l'isola di Maupiti. La giovane Maria è scomparsa... Tratta delle bianche, fuga, rapimento? Questa superba avventura è il seguito di Manoir de Montevil-le. Questo nuovo episodio prova ancora una volta che Lankor resta il maestro incontestato dell'enigma micro-ludico. Maupiti ha di che sedurre tutti gli avventurieri, quale che sia il loro stile di gioco favorito. Certo, un vero dispendio di materia grigia... Ma che classe! La grafica è superba e tutti gli schermi sono animati, accompagnati da una colonna sonora digitalizzata. Il giocatore può allora fare tutto, perquisire i mobili, osservare con la lente d'ingrandimento i minimi particolari della stanza che visita, spiare un personaggio, ecc. Davanti ad una simile ricchezza d'azione e ad una realizzazione accurata, il giocatore dimentica presto il suo micro per non pensare più che alle sue ricerche. Segnaliamo infine che Dominique Sablons è il solo responsabile delle scene di questa avventura. (Dischetto Lankhor)

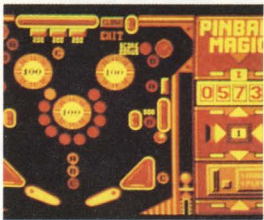
P47

Amiga - ST - C64 - PC - CPC 464 - Spectrum

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-39000

In questo game vi trovate ai comandi di un caccia e sorvolate la Francia occupata affrontando le squadriglie e la DCA tedesche (vediamo di dargli una solenne lezione a questi prepotentoni!). Per aiutarvi ad affrontare al meglio la tremenda battaglia che dovete ingaggiare, potete procurarvi armi più efficaci nel proseguo della partita ed è fondamentale non prendere che quelle più adeguate ad ogni situazione che state affrontando in quel momento. A dispetto della sua mancanza d'originalità (non dimentichiamoci che in questo genere si possono contare un'infinità di soft), questo shoot'em-up ha registrato un certo successo nelle sale giochi. Questa versione è superiore a quella precedentemente adattata su Atari ST, soprattutto per ciò che concerne i colori e la colonna sonora. Ma soprattutto, sono i colpi nemici ad essere molto più visibili che su ST, e ciò migliora nettamente la giocabilità del programma. Un gioco abbastanza difficile, che guadagna ad essere giocato a due. (Dischetto Firebird)

Pinball Magic

CPC -ST

GENERE	FLIPPER	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Di fronte alla qualità della versione Amiga di Pinball Magic, si temeva una delusione... L'adattamento CPC di questo flipper non delude, fortunatamente, l'appassionato del genere! Ci si ritrova la stessa originalità per quanto concerne i quadri multipli che si succedono verticalmente. Inoltre, questo soft offre su 8 bit una fluidità notevole. Gli schermi sono precisi e l'animazione della pallina non ostacola mai il giocatore. La gestione alla tastiera è equivalente a quella di Amiga. Dal lato suono, il processore dell'Amstrad CPC riesce a ritrasmettere perfettamente i famosi "bip" del gioco da bar. Ecco dunque un programma necessario a completare la vostra soft-teca.
La versione ST è meno impressionante poiché si basa su capacità tecniche equivalenti a quelle di Amiga. Il gioco è ricco, molto colorato e davvero ludico, se piace il genere. La lentezza dell'avvio, invece, è a volte irritante. Da notare alcune sintesi vocali del più bell'effetto, che sottolineano l'ottenimento dei bonus. Un buon soft. (Dischetto Loriciel)

Rainbow Islands

C64 - CPC - ST - Spectrum - Amiga

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-39000

Credo che tanti come me abbiano passato parecchio del loro tempo libero per arrivare infine a vedere il quasi irraggiungibile centesimo quadro di Bubble Bobble. Personalmente ero arrivato a un rapporto amore/odio dopo intere serate in cui mi arenavo immancabilmente al novantetreesimo quadro. E, finalmente, è arrivato il momento giusto. Eureka!!! c'è proprio scritto CENTO!!! Rainbow Island è il seguito del mio personale "tormentone" Bubble Bobble e la Taito ha centrato bene il colpo e già mi vedo davanti al monitor in questa nuova appassionate sfida. Come se tutto ciò non bastasse, questo programma è ancora migliore del precedente. Il ragazzo degli arcobaleni deve arrivare a capo di sette isole popolate di creature tanto strambe che aggressive. Questo programma molto ludico è indiscutibilmente una delle migliori versioni arcade su C64. Gode di un'ottima realizzazione: chiara e colorata la grafica, buone l'animazione e la colonna sonora. Indispensabile.
(Dischetto Ocean per C64)

Rock Star

ST - Amiga - C64

GENERE	SIM./ADVENTURE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000

Seduto nel vostro ufficio, consultate l'agenda degli indirizzi per convocare uno degli artisti che vi figurano. Scelta del titolo, negoziazione del contratto, mixaggio del pezzo, presa di contatto con la stampa e.. via per il disco d'oro e i concerti negli States!Scegliete bene le frasi proposte per le discussioni: tentate di assoldare un giornalista e sarà la catastrofe, mentre il brutto figuro può aiutarvi a risolvere un dilemma inestricabile... Gli autori hanno rispettato la crudele realtà di un mondo dove contano solo denaro, relazioni, convenzioni e fortuna. I continui cambiamenti di quadri, dallo schermo "telefono", all'agenda, agli studios, ecc. sono pesanti da portare... soprattutto per chi non può trasferire il soft su hard-disk e sono il solo neo. Grafica, animazione e sonoro contribuiscono all'atmosfera del soft, ma è grazie all'originalità del tema che Rock Star interessa. La versione Amiga di Rock Star approfitta di una messa in scena grafica e sonora ancora più allettante. Per il resto, niente lo differenzia dalla versione ST. (Dischetto Infromedia)

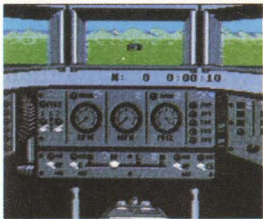
Scramble Spirits

Amiga - CPC - ST

GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

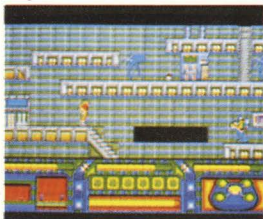
L'originalità non è il maggior pregio di questo soft, mentre l'azione è subito avvincente, soprattutto se giocate in due. Niente, comunque, gli permette di elevarsi al rango di hit. Grafica non straordinaria e musica che non migliora la situazione. Le mini prove che permettono di raccogliere i bonus, sono di una povertà desolante. La scelta delle armi propone giusto un piccolo "più": aerei alleati che si affiancano al vostro apparecchio utilizzabili come bombardieri, per lancio classico, con bombe speciali. Nulla a che vedere con la ricchezza dei "grandi".
La versione CPC, anche considerando i limiti della macchina, è veramente troppo scarsa graficamente per interessare.
La versione ST è invece simile a quella di Amiga, anche se qui il gioco risulta più lento. In conclusione, si tratta di uno shoot'em-up avvincente come tutti, ma la qualità della realizzazione non rende certo appettibile l'acquisto.
(Dischetto Sega/Grand Slam)

Steel Thunder

C64 - Amiga - ST -
C64 - PC - Mac - CPC

GENERE	SIM. TANK	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000 -55000

Steel Thunder appartiene alla categoria delle simulazioni e per la precisione dovete vedervela con i tank. Il game propone la scelta delle missioni di combattimento su differenti teatri d'operazione. Solamente dopo aver scelto il tipo di tank tra quelli proposti e l'equipaggiamento necessario per garantirvi una "buona" missione, potete consultate la mappa e dirigervi sull'obiettivo che vi viene proposto. Durante lo svolgimento della missione, potete occupare il posto di pilota, di addetto al lancio, oppure assumere il ruolo di comandante, ma è anche possibile passare da un ruolo all'altro, se lo desiderate.
Non è difficile in questa simulazione riconoscere lo stile tipico Accolade: realistica, ma senza essere per questo troppo complessa. La realizzazione è buona, sebbene non presenti effetti particolarmente spettacolari. L'atmosfera che permea i combattimenti tra mezzi corazzati è resa in modo molto convincente ed è appassionate collegare le missioni tra loro.
(Dischetto Accolade)

Stryx

Amiga

GENERE	PIATTAFORME	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	8	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

L'era moderna prevede sempre di più l'uso di macchine elettroniche fino a raggiungere la sostituzione dell'uomo in moltissime attività. Il culmine del progresso è stato raggiunto con la costruzione di robot che hanno quasi la scioltezza di un essere vivente. Tutto questo è andato a meraviglia per lungo tempo, ma in eguito i robot si sono ribellati contro gli umani ed è necessario distruggerli al più presto. Con questo obiettivo, esplorate le città da loro dominate alla ricerca delle quattro chiavi che consentiranno di mettere fine a questa rivolta. Nel corso della missione scoprirete delle armi (non sciupate le munizioni: sono limitate), grazie alle quali potrete difendervi. Stryx è lontano dal figurare fra i migliori programmi della Psygnosis. Non solo questo gioco di piattaforme non è molto originale, ma anche la giocabilità è mediocre. E' molto difficile progredire e questo non contribuisce ad aumentare l'interesse del gioco. Fin dalla prima partita potreste cadere in letargo profondo e ciò non migliora in seguito. (Dischetto Psygnosis)

Super Cars

ST

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

In Super Cars siete ai comandi di un bolide e dovete affrontare altri veicoli su circuiti tortuosi e impegnativi. A complicare ulteriormente la situazione, sulla pista, fango, acqua e olio peggiorano le condizioni di guida aumentando le difficoltà. Questo implica da parte vostra prontezza di riflessi e massima concentrazione in ogni istante. Vincendo, potrete migliorare le caratteristiche del veicolo o, se accumulate abbastanza vittorie, acquistarne un altro più potente. A seconda delle disponibilità finanziarie, potrete permettervi il lusso di acquistare optional molto utili che consentono di superare con successo le corse successive (missili, turbo, freni migliori, ecc.).
Il game racchiude un certo potenziale ludico, infatti, offre una progressione "regolare". Può forse dispiacere la relativa povertà degli sprite delle vetture (viste dall'alto) e anche gli effetti sonori avrebbero meritato un trattamento migliore. Le animazioni sono invece di buona qualità. Un programmino divertente. (Dischetto Gremlin)

The Untouchables

C64 - CPC - Amiga - ST - Spectrum

GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	19000 -39000

Questo programma, che s'ispira al film dallo stesso titolo, vi propone cinque livelli di gioco abbastanza variati. Questo gioco di sparo è avvincente come pochi, tanto più considerando che la realizzazione è eccellente. A complicare un po' le cose (specialmente ai neofiti) è il livello di difficoltà molto elevato per cui avrete seri fastidi per riuscire a raggiungere i livelli superiori. E' tanto più spiacevole perché l'ultimo livello è il migliore, ma dubitiamo che molti giocatori abbiano la possibilità di scoprirlo, raccomandato, perciò, caldamente ai superallenati. Per quanto riguarda la versione CPC, possiamo dire che rispetta le stesse caratteristiche ludiche della versione per il C64. La media risoluzione del CPC dà al programma una grande finezza grafica, ma non gli permette d'utilizzare una tavolozza di colori variata. Tuttavia le animazioni sono rapide e gli scrolling laterali sono particolarmente riusciti. Gli effetti sonori non hanno nulla d'eccezionale.
(Dischetto Ocean)

Kid Gloves

Amiga - ST

GENERE	ADV./AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-

Dovete aiutare Kid a rientrare a casa percorrendo i cinquanta schermi disseminati di tranelli e strane creature. Alcuni sono vulnerabili, mentre altri devono essere evitati. Per strada, troverete diversi tipi di bonus, armi complementari, incantesimi, chiavi e potrete completare il vostro equipaggiamento nei rari negozi. Kid Gloves è un gioco adventure/azione abbastanza vario. Ogni quadro pone i propri enigmi ed è possibile tornare indietro per risolvere un problema lasciato insoluto. Le armi e gli incantesimi multipli contribuiscono alla ricchezza dell'avventura. Il vostro eroe reagisce bene ai comandi. La realizzazione è invece solo mediocre sul piano della grafica e dell'animazione. Il suono è limitato, ma qualche commento digitalizzato completa l'atmosfera.
La versione Amiga presenta una sola differenza con quella dell'ST: gli effetti sonori, resi meglio (processore sonoro migliore oblige). Da notare che essa sembra non funzionare col Kickstart 1.2. (Dischetto Logotron)

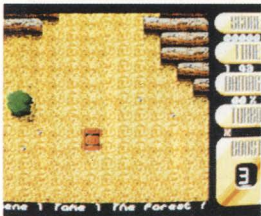
Livingstone II

CPC

GENERE	PIATTAFORME	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

In questo game dirigete un esploratore, che ha la bizzarra caratteristica di saltare da una piattaforma all'altra con l'aiuto di una pertica. Non crediate però che sia tanto semplice poterlo fare, poiché il vostro compito non è limitato solo a questa operazione (troppo facile, altrimenti...), contemporaneamente ai salti dovrete vedervela con degli animali (abbatterli è indispensabile per poter proseguire nell'esplorazione) selvaggi che vi attaccano in continuazione, oltre a ciò è indispensabile evitare numerosissime insidie di ogni genere che vi trovate davanti. Scoprirete che non è affatto facile procedere durante le prime partite, ma fortunatamente, una volta presa confidenza e inseriti nel ruolo, si supera in parte la difficoltà e il gioco diventa più agevole. Ci si appassiona presto al programma, reso ancora più piacevole anche dal fatto che la realizzazione beneficia di una buona grafica ed è completato da un eccellente scrolling multidirezionale.
(Dischetto Opera Soft per CPC)

Nitro Boost

Amiga

GENERE	CORSA/AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	11	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Nitro Boost è un programma di corsa/azione in veduta aerea molto classica. Paesaggi dettagliati, e animazione fluida, indispensabile in questo genere di game, appassioneranno sicuramente e molto rapidamente gli amanti dell'azione al gioco. A disposizione del giocatore vi sono diverse prove che consentono di essere al comando di vetture, fuori bordo, ecc. L'obiettivo della manovra è quello di slalomare fra gli ostacoli, raccogliendo nel contempo dell'energia, inoltre dovete mitragliare i vostri concorrenti per impedirgli di precedervi, insomma, tutto è lecito pur di arrivare primi. Nitro Boost è un game difficile da prendere in mano (non ci sono spiegazioni) e poco originale al primo approccio. Tuttavia, la pluralità dei nemici, delle scene, la qualità del sonoro e soprattutto la difficoltà del gioco bastano infine a motivare il pilota più esigente. Non si tratta certo di un gran software, ma, visto il prezzo di rivendita dei soft Code Masters, Nitro Boost potrà sedurre gli appassionati del genere.
(Dischetto Code Masters)

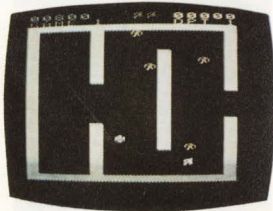
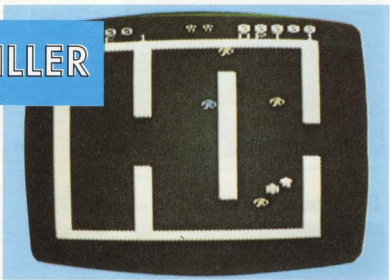
RETROSPETTIVA

I VIDEOGIOCHI CHE HANNO FATTO STORIA

ROBOT KILLER

Questo mese parliamo di Robot Killer, un game veramente interessante e uno di quelli che definisco "svegliariflessi" in assoluto. E' stato senza dubbio uno dei più bei giochi d'azione animata che richiedeva, soprattutto ai livelli più difficili, rapidità e precisione di movimenti, il suono delle scariche di corrente era veramente "elettrizzante"!

Il gioco

L'obiettivo del gioco è scappare dal labirinto dopo essere riusciti a distruggere tutti (o almeno una buona parte) i Robot Elettrici ed essere sfuggiti dalle grinfie del Mutante. Robot Killer si gioca da soli e comandate il vostro omino in modo molto fluido e utilizzando il joystick; con i due pulsanti laterali azionate invece il fuoco della vostra pistola. La direzione dello sparo è direttamente legata alla direzione di marcia: vale a dire che se dovete annientare un nemico che si trova alle vostre spalle o lateralmente dovete per forza di cose girarvi. I muri del labirinto sono elettrificati così come lo sono i robot nemici e perciò è bene evitarli. Riflessi da velocità della luce sono essenziali per poter uccidere il maggior numero di Robot Elettrici (se siete stati bravissimi e li avete sterminati tutti, guadagnate 100 punti di bonus) e potete uscire dal labirinto nel quale siete rinchiusi. Dopo sedici secondi dall'inizio del gioco, oppure quando siete in un nuovo labirinto, appare, in un angolo qualsiasi dello, un puntino rosa: è il Mutante: il peggior nemico con cui avete a che fare. Insensibile ai colpi della pistola e all'alta tensione che scorre lungo i muri, avete un'unica via di scampo contro di lui: la fuga (non molto onorevole, ma... bisogna pur sopravvivere!). Non superate i 20 secondi per uscire da quando appare, altrimenti diventerà talmente grande da non lasciarvi alcuna via di scampo. Scoprirete che uscire indenni dai labirinti non è molto difficile. Quello che è difficile è avere il tempo di uccidere tutti i Robot Elettrici, per ottenere un buon punteggio, prima di guadagnare l'uscita.

IN FILA PER QUATTRO

Già il titolo mette allegria e se non bastasse questo non potrete trattenere un sorrisino leggendo il curioso sottotitolo: il gatto ed il mastino (certo non è una novità per nessuno "l'amicizia" che lega questi due esseri). In realtà si aveva a che fare con il precursore degli attuali giochi strategici. La tastiera è il campo di battaglia ed è formata da 8 colonne verticali di 6 caselle ciascuna dove si muovono una cane e un gatto che hanno l'obiettivo di formare una fila di almeno 4 palline dello stesso colore in senso orizzontale, verticale od anche diagonale.

Il gioco

Potete formare la colonna vincente scegliendo uno dei due personaggi: Pussycat o Hound-Dog. Naturalmente, vince chi riuscirà a formare per primo la serie di quattro palline dello stesso colore. Nella parte inferiore dello schermo vengono visualizzate, per ogni contendente, le vittorie precedentemente conseguite (in questo caso, l'animale che avete scelto) e le probabilità di successo che durante la partita il computer valuta in una cifra variabile da 0 a 125, naturalmente la situazione cambia in continuazione dopo ogni mossa, ma in generale si può dire che, superando i 100 punti, si ha la pressoché matematica certezza di aggiudicarsi la partita. Con 124 punti mancano solo due mosse alla conclusione dell'incontro, una sola mossa se il computer vi assegna 125 punti. Le varianti a disposizione sono in tutto sette: la prima è riservata alle sfide tra due giocatori; nelle altre sei sarà invece lo stesso computer a rispondere alle vostre mosse. La sua abilità di gioco sarà, naturalmente, proporzionale al tempo concessogli per la risposta: rapido nelle varianti due e cinque, medio nei giochi tre e sei, un po' più lungo (sempre comunque nell'ordine del minuto) nelle restanti varianti quattro e sette. Nei giochi due, tre e quattro il computer indosserà i panni di Microcat, le varianti sei e sette si differenziano non solo perché sarà il cane (Microdog) a sfidarvi, ma anche perché, seguendo le istruzioni appropriate, potrete incaricare il computer di eseguire per vostro conto una o più mosse, e, al limite, programmare partite in cui gioca contro se stesso. In linea generale, In fila per Quattro, è un gioco facile, di comprensione immediata, probabilmente conoscerete già giochi molto simili per averli praticati con soddisfazione durante le lezioni scolastiche di storia e geografia. Se l'astuzia e la materia grigia non vi mancano, quindi, dovreste essere senz'altro in grado di sconfiggere il computer. E' preferibile occupare con le pedine soprattutto le caselle centrali, molto importanti da un punto di vista strategico e tenere sotto controllo l'indicatore strategico delle probabilità: non sempre le sue informazioni sono significative, ma, se la cifra del vostro avversario aumenta bruscamente, è segno sicuro che la sua ultima mossa è stata molto forte e la vostra risposta merita di essere valutata di conseguenza.

MISSILE COMMAND

Missile Command è stato uno dei giochi Atari più fedele alla versione da bar. Prevede 34 varianti di cui due, più facili, per i bambini. Sullo schermo del centro di controllo appare il profilo delle sei città del pianeta Zardon e l'obiettivo che viene proposto non ha niente di diverso dagli attuali game del genere: difendere il pianeta dai missili interplanetari e Cruise, e dai guerrieri di Krytol. Il soft, chiaramente appartenente alla categoria dello "spara e fuggi", potrebbe "acchiappare" ancora... Un game in cui la fortuna conta ben poco, esiste una sola alternativa: sparare all'impazzata!

Il gioco

Non dovete distrarvi, è essenziale rispondere al fuoco! Per far questo avete a disposizione 30 antimissili ABM indirizzati dalla base di lancio sul bersaglio da una guida mobile che potete muovere usando il joystick, mentre per lanciare i missili basterà premere il pulsante rosso. La difficoltà è progressiva, infatti, l'attacco nemico avviene a ondate ed ogni due di queste aumenta l'intensità e la velocità dei missili. E' solo dopo la sesta ondata di invasori che appaiono i micidiali missili Cruise. Per difendervi da questa pioggia di spari bisogna dirigere la guida sotto il missile e quindi sparare; esplodendo, gli ABM, creano un'onda d'urto che colpendo i missili nemici li distrugge. La vostra base di lancio contiene soltanto 10 missili alla volta ma, effettuato il lancio dei 10 AMB, ne riceverete automaticamente di nuovi. All'inizio potete divertirvi a colpire il maggior numero di missili, in questo caso meglio aspettare quando sono vicini così sprecherete meno ABM e farete più punti. Ogni 10000 punti vincerete una città che rimpiazzerà, se ce ne fosse necessità, una di quelle distrutte. Quando l'attacco è veloce conviene concentrare la difesa su una o due città per evitare di

essere eliminati. Non dimenticate di difendere la base di lancio: nel caso venisse colpita, perdereste tutti i missili ABM contenuti al momento. Più è alta l'ondata e più difficile è il gioco ma anche il punteggio ottenuto, sarà maggiore. Nel momento in cui vi accorgete di non avere più città nel corso di un attacco l'ultima vostra speranza è fare più punti possibile nel tentativo di vincerne una in extremis. Le varianti sono divise per uno o due giocatori, quindi sono possibili appassionanti sfide con gli amici. Nel gioco a due i cambiamenti riguardano l'ondata iniziale che può essere la prima o la settima, l'undicesima o la quindicesima. In più potrete scegliere tra una guida bersaglio lenta o veloce oppure avere a che fare con i missili Cruise più difficili da abbattere; in quest'ultimo caso (per smanettoni super) è salutare far esplodere i vostri ABM proprio sul missile senza tentare di sfruttare l'onda d'urto. Se amate le sfide, lo stage 12 è quello che fa per voi, se anche superate le prime due ondate, potete stare certi che dovrete sudare le proverbiali "sette camicie" per proseguire. Concludendo questa infernale lotta non si può dire altro se non: "non potete fallire la vostra missione". Il futuro del pianeta Zardon operoso e progredito è nelle vostre mani: non lasciate che venga distrutto!

INSERT COIN

re completo!). L'azione si presenta in 3D come in Operation Thunderbolt, seguito del famoso Operation Wolf. In effetti, a parte qualche dettaglio, e soprattutto il colpo di mitragliatore, questi giochi si assomigliano molto e la differenza si rivela piuttosto minima.

A.C.

LINE OF FIRE (Sega)

I vostri superiori vi hanno affidato come missione di raggiungere e distruggere un deposito di armi che racchiude tutti i nuovi prototipi di armamenti mortali... Aiutati da un compagno, anch'esso allenato alle tecniche da commando, dovrete appropriarvi dell'equipaggiamento nemico. Ridotti ai vostri unici mezzi vi ritroverete nel bel mezzo del quartier generale avversario (si noterà al passaggio la grande finezza strategica dell'operazione), circondati da centinaia di soldati che non vi lasceranno uscire. Si può dunque giocare in due simultaneamente e la cabina di pilotaggio è equipaggiata di due grossi mitragliatori che vibrano quando colpite i cattivi (con un effetto di rinculo quando lanciate una granata che renderà la battaglia molto reale). A parte questa operazione vi verrà data la possibilità di guidare diversi veicoli dalla jeep al battello, passando dall'aereo all'elicottero (non manca che lo skateboard e la barca a vela per essere completo!).

G-LOC (Sega)

Contrariamente a quanto sembra indicare il suo nome, G-Loc è un po' meno combattivo di Line of Fire... Ma non bisogna fidarsi delle apparenze, poiché se non si distinguono mai i cadaveri dei nemici abbattuti, è unicamente perché questi si spostano a bordo di aerei e l'immondo cumulo di carne esplosa, di organi fetidi e di intestini racappriccianti che

seccano al sole (basta mi fermo, il mio stomaco si rifiuta di proseguire!) viene abilmente nascosto dalla carcassa metallica dell'apparecchio infuocato. Curiosa coincidenza, se giocate a G-Loc in una sala giochi, vi siederete in una cabina di pilotaggio, ma rassicuratevi, in caso di "Game Over" non finirete schiacciati dai pistoni idraulici della macchina. Vi lascerà andare e avrete anche la possibilità di inserire un altro gettone per ricominciare a giocare! Ed è praticamente impossibile resistere all'appello del fuoco...
In effetti, se riuscirete a finire qualche missione a bordo del G-Loc, l'ultimo grido in materia di caccia da combattimento, non ve l a sentirete di allontanarvi poiché avete ogni volta la scelta tra tre missioni diverse situate in scenari molto vari. Si può, per esempio, volare con grazia tra le immense pareti di roccia di un canyon, al di sopra di una fabbrica di armamenti, o più semplicemente su isole esotiche sperdute in mezzo all'oceano, sempre facendo fuori chiunque cerchi di interrompere le vostre "meditazioni"...
L'animazione 3D, rapida e fluida, ricorda i simulatori che procedono a immagini a sintesi. Per quando riguarda i paesaggi, un po' meno belli di quelli dell'ineguagliabile After Burner ravviveranno il discepolo di Clint Eastwood di Firefox... Ma al diavolo l'originalità! Quando si ama la kermesse delle aquile, non contano le munizioni anche se ogni partita può durare ben 10 minuti.
A.C.

Presentiamo brevemente i due coin-op più di successo oggi, fra i tanti della famiglia che ha avuto inizio dal mitico Tetris.

BLOCK OUT (Technos)

Questo videogioco trasporta Tetris in una visuale in 3D complicando tecnicamente ancor di più il gioco ma ciò gli dona un'arma notevole, una spettacolosa grafica. Quasi subito il coin-op si complica diventando veramente macchinoso, poiché il recipiente che contiene i vari mattoni diventa progressivamente più grande con in più l'aggiunta di pezzi sempre diversi e nuovi e logicamente in 3D. Gioco veramente difficile ma entusiasmante!

KLAX (Atari)

Pure l'Atari, non ha voluto essere da meno e si è cimentata in questo tipo di gioco riflessivo, che tanto successo ha riscosso tra i giovani, presentando un coin-op mica male, Klax.
Bisogna ammettere che il programmatore si è sbizzarrito molto con la fantasia, infatti, i mattoni sfilano su dei tapis-roulant anziché cadere semplicemente come avviene in altri soft del genere; il giocatore dovrà disporre i vari pezzi su cinque file in modo da far costituire figure di identico colore sia in modo orizzontale, verticale oppure diagonale. Una volta composta la figura i mattoni, logicamente, spariranno e se non si riuscirà a finire in tempo utile, facendo così riempire interamente il contenitore, comparirà la fatidica e odiata scritta "GAME OVER".
Il tapis-roulant lo potrete accelerare ma anche potrete ritardare l'arrivo del mattone, gradevoli opportunità specie quando si deve far esperienza.
Si può giocare anche in due contemporaneamente e qui sta la novità: mentre in Tetris lo schermo è sempre diviso in due parti con i relativi contenitori, in Klax giocando da soli si avrà tutto lo schermo a disposizione e solamente se un'altro interverrà nel gioco esso si dividerà in due. Un videogioco tutto da giocare e da scoprire.
Luca Dossena

PHANTOM THE OPERA (Data East)

L'orrore ha sempre mietuto molti consensi sin dai tempi dei primi mitici film di Dario Argento, ma si è notato che da un po' di tempo si è delineato un vero e proprio boom che ha investito molti campi. Oltre al cinema con gli innumerevoli sequel di Nightmare, anche nei libri, nei fumetti (vedi Dylan Dog), nei videogiochi e nei flipper.
Per questi ultimi, la Data East ha presentato "Phantom of the Opera", un flipper dell'ultima generazione con una buona razione di paura e di spavento, chiaramente ispirato al famoso film "Il Fantasma del Palcoscenico". Molti giocatori, specie quelli più impressionabili, non si sentiranno molto a loro agio vedendo sul frontone del gioco la non rassicurante figura di un individuo col viso coperto da una maschera di metallo, che è appunto il misterioso Fantasma dell'opera; per non parlare dell'ambiente di gioco, con un sonoro che definire angosciante è dir poco (attenzione non stiamo parlando della vostra sala giochi ma del flipper!). La vostra pallina percorrerà tutti gli angoli e i corridoi alla ricerca di enigmatici personaggi, che scoprirete via via giocando; attenzione, questi angoli e corridoi celano sapientemente trappole e passaggi segreti, come ad esempio lo specchio magico, nel quale la pallina si nasconderà ai vostri occhi per qualche secondo aumentandovi il fattore moltiplicatore dei bonus, oppure l'organo che colpito da un bonus irrilevante, ma che nasconde un passaggio segreto che se aperto e percorso vi darà un super bonus.
E' inutile rovinarvi le sorprese di questo flipper, perciò vi diremo soltanto che se sarete bravi a tal punto da raggiungere un punteggio record, avrete la sorpresa di vedere il Fantasma che si toglie la maschera, scoprendo così il suo orrorifico viso.

Luca Dossena

BADLANDS (Atari)

Molti di voi si ricorderanno di Super Sprint, la simpatica gara automobilistica nella quale l'ultimo arrivato veniva automaticamente eliminato. Eccovi allora Badlands, un sequel con ambientazione futuribile che tecnicamente e graficamente è molto valido. Si può giocare da soli o in due, per accedere al circuito successivo dovrete per forza passare per primi al traguardo, se non ci riuscirete avrete come premio solamente l'argento.
Il gioco è composto di ben dieci circuiti, nei quali si ha la possibilità di comprarsi una sorta di equipaggiamento tra cui, questa è la novità, dei missili con i quali potrete distruggere le macchine concorrenti che vi precedono, le quali se colpite perderanno dei secondi preziosi in attesa dell'elicottero di soccorso che le rimetterà in sesto, permettendovi di passare in testa. I comandi sono all'altezza del gioco, infatti, il volante risponde perfettamente ad un quarto di giro e l'acceleratore è morbidissimo. Un consiglio: se volete proprio divertirvi, giocate contro qualche vostro amico, solo così avrete delle partite avvincenti che ben difficilmente si possono avere contro il computer.

Luca Dossena

SAR (SNK)

Con questo videogioco si ha la possibilità di diventare niente meno che dei veri e propri Rambo del futuro. Armati di un fucile laser, sarete trasportati su una base spaziale che è stata infestata da una moltitudine di esseri alieni molto sgradevoli che tentano in continuazione di distruggervi buttandovi fuori nello spazio profondo. Nei vari antri e corridoi della stazione dovrete guardarvi non solo dagli alieni, ma pure da robot molto aggressivi, che sono poi i dispositivi automatici di difesa della stazione spaziale.
In vostro aiuto, dato che il fucile laser è poco potente, durante il percorso che si svolge solamente su scorrimento verticale, troverete delle armi supplementari che risulteranno molto utili specie contro i forti robot.
Oltre la ormai consolidata possibilità di giocare in coppia, segnaliamo una novità di spicco: il joystick ha un movimento nuovo, infatti si gira su se stesso permettendo un più agevole movimento del vostro eroe nella direzione che la situazione del gioco esige in quel momento.
Questo nuovo sistema si è rivelato molto azzeccato, perciò vi è una speranza in cuor nostro che in futuro venga applicato in tutti quei giochi tipo Commando che tanto successo hanno sempre. Intanto godiamoci questo coin-op che ha tutte le caratteristiche di entrare nella nostra classifica dei BAR TOP-TEN.

Luca Dossena

WHIRLWIND (Williams)

Per tutti i numerosi cultori dei fantastici flipper luccicanti e fantasiosi, questo Whirlwind prodotto dalla Williams apparirà piuttosto scarno sia come bersagli sia come fantasia. Ma come spesso succede nella realtà, l'apparenza delle volte inganna. Il flipper appare solamente con due grandi piattaforme e sporadici bersagli, ma se siete dei fifoni non vi converrà avvicinarvi. Infatti, Whirlwind è il primo flipper al mondo che viene giocato nel cuore di un tornado!
La pallina, durante la partita, sembrerà spinta da un vento invisibile ma terribile, balzerà da una parte all'altra con una velocità impressionante a tal punto che sarà molto difficile seguirla e tenerla in gioco, a meno che non si abbiano due mani in più.
Addirittura sarà messa a dura prova la vostra stabilità motoria: se per caso la vostra pallina salirà una piattaforma, farà girare tre dischi con disegni ipnotici, che daranno un bonus adeguato alla velocità che la pallina ha raggiunto, ma che non dovrete troppo guardare, a meno che non vogliate cadere malamente per terra. Ma non è finita qui! Sul frontone del flipper c'è addirittura un ventilatore oscillante che provoca delle raffiche di vento spaventose, che renderanno faticosa la già precaria concentrazione e spettineranno impudentemente le vostre folte chiome. Infine, se riuscirete a mandare con la terza paletta che avete a disposizione la pallina sulla seconda piattaforma almeno due volte, avrete un bonus di un milione, se poi la manderete ben quattro volte vi spetterà una pallina extra.
Date le troppe correnti d'aria, "Whirlwind" è da considerarsi un flipper tipicamente estivo!

Luca Dossena

Vota il tuo coin-op preferito, utilizzando questo coupon

BAR TOP-TEN

	TITOLO ESATTO	MARCA
1		
2		
3		

COGNOME ______

NOME ______ ETA' ______

CITTA' ______ TEL. ______

Inviare in busta chiusa a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

GV16

CLASSIFICA DEL LETTORE

1	ENDURO RACER
2	TURRICAN
3	PANG
4	DOUBLE DRAGONS
5	TIGER ROAD
6	TETRIS
7	DRAKKEN
8	F-29 RETALIATOR
9	TURTLES
10	ALTERED BEAST

ITALIAN IASP SCOREBOARD

LA CLASSIFICA COIN-OP

VIDEOGIOCO	PUNTI	PLAYER	CITTA'
BOSCONIAN	218.980	Miccoli	MI
EXCITING HOUR	780.150	Gilio	BO
GAPLUS	1.156.200	Gilio	BO
GOLD MEDALIST (3 puls.)			
- 100 M	10" 10	Dossena+Miccoli	MI
- LUNGO	10.04	Dossena+Miccoli	MI
- NUOTO	34.36	Dossena+Miccoli	MI
- DISCO	78.69	Dossena+Miccoli	MI
- SBARRA	10.00 (8 turn)	Dossena+Miccoli	MI
- BOXE	9.000	Dossena+Miccoli	MI
HANG-ON	40.842.070	Tellini	FI
HYPER OLYMPIC			
- CONTINUE (singolo)	2.712.730	Miccoli	MI
- CONTINUE (coppia)	6.106.110	Picelli+Andreoli F.	VI
KOPNAMI 88 (J+P)			
- GIAVELLOTTO	116.24	Dossena+Miccoli	MI
NIBBLER	100.542.610	Miccoli	MI
OUT RUN	63.992.330	Fin	VI
- TEMPO FINALE	4'41"03	Fin	VI
S. MARIO BROS	1.537.150	Bandini	FI
TURTLES	9.948	Bandini	FI
1943	1.804.460	Dossena	MI

Chi ha detto che le cure termali non fanno bene? Ebbene si, questo è il mio segreto, come vi ha spifferato nello scorso numero Luca!
Come potete vedere dalla nuova classifica, il sottoscritto si è allenato stabilendo una manciata di record su vari giochi per poi affrontare un viaggetto sino in Inghilterra, dove ha trascinato la squadra italiana (sponsorizzata dalla Leader) al secondo posto nell'"International Game Championship" svoltasi all'ECES di Londra:

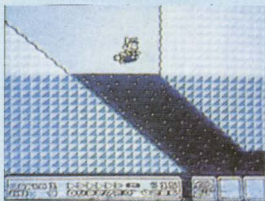
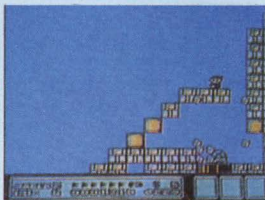
SIAMO VICECAMPIONI DEL MONDO!

Ho così potuto prendere un po' di contatti con inglesi, giapponesi ed americani ed il problema comune a tutti per organizzare gare internazionali è uno solo: trovare gli sponsor.
Ed è un vero peccato perché dal punto di vista spettacolare la gara è riuscita benissimo, a riprova che con una organizzazione adeguata si può ottenere uno spettacolo coinvolgente e di grande successo tra i giovani.
Vedremo comunque cosa si potrà fare visto che, già a livello periferico, il discorso è stato ben recepito:
sono infatti ormai parecchie le sale giochi che ci hanno scritto e a loro diciamo che bisogna avere un po' di pazienza perché il progetto è allettante, ma non di facile attuazione.
Vi ricordiamo che per ogni comunicazione con lo IASP, dovete fare riferimento sempre allo stesso indirizzo che, come ben ormai sapete, è:
Luca Dossena
via Console Marcello, 25
20156 Milano.

SUPER MARIO 3

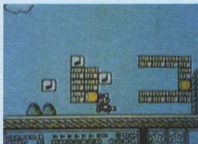
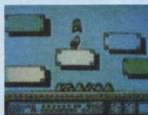
I PROGRAMMA TORI DI MARIO MIGLIORANO SEMPRE SE STESSI!

Le trasformazioni di Mario. **Sotto forma di rana Mario nuota facilmente e velocemente. Come Tanooki o procione, Mario può volare e superare i nemici. ComeTanooki, Mario può anche diventare una statua e non essere colpito dai nemici, ma anche lui non li potrà colpire.**

Non meraviglia più nessuno il fatto che le avventure di Super Mario Bros costituiscano il game più popolare tra le cartucce Nintendo. I disegnatori di questo soft cercano sempre di migliorare loro stessi. Se pensavate che non si poteva fare di meglio di quanto ottenuto con Super Mario 2 rimarrete molto sorpresi. Super Mario 3 è più grande e migliore che mai.
Con tre megabit di memoria possiamo definire questo gioco "vasto". E' composto da otto mondi ognuno dei quali provvisto di più scene di azione che negli altri episodi della serie. E, udite udite, in questa avventura il nostro caro Mario può addirittura... volare tanto

bene come nuotare, saltare o lanciare sfere di fuoco. Bowser, acerrimo nemico di Mario nell'originale Super Mario Bros è di ritorno e questa volta ha portato anche la famiglia. I suoi figli hanno rubato le bacchette magiche da sette reami del Mondo dei Funghi e tramutato i rispettivi re in animali. Ognuno dei figli di Bowser possiede una bacchetta magica e regna in uno dei Mondi. Bowser, da parte sua, ti aspetta nel Mondo 8.
Princess Toadstool e Toad ti stanno aspettando per aiutarli. Completa i Mondi, recupera le bacchette magiche e riportale ai rispettivi re.
Fino a quando siete nelle vesti del semplice Mario non avete armi e così dovrete usare un po' di inventiva. Lanciare con intelligenza un guscio di Koopa vi aiuterà a raggiungere posti altrimenti impossibili, distruggendo un blocco che Mario da solo non riuscirebbe a sgretolare.

MONDO 1

IL PAESE DELLE PIANTE

Troverete un'area-goal alla fine di ogni scena. C'è un blocco con tre tipi di carte (fungo, fiore e stella) che pulsano all'interno. Se le raccoglierete tutte e tre da ogni scena guadagnerete una vita extra. Se raccogliete tre stelle, per esempio, vincerete cinque vite. Potete anche vincere una stella se riuscite a fare quello che vi spieghiamo qui di seguito: quando vedete l'area-goal di fronte a voi (state attenti allo scorrimento nero a zigzag nella parte bassa dello schermo) correte velocemente fino a quando non colpite la "P" sulla vostra barra di potenza. Se colpite il blocco quando la "P" sta pulsando sulla barra riceverete una stella.

Quando raggiungete queste due note musicali saltate e scoprirete una casella invisibile. Se saltate ancora più in alto vi troverete sulle nuvole dove vi aspetta una sorpresa.

Potrete entrare nella prima area-warp vicino a questi blocchi del Mondo 1-3. Lasciatevi cadere dal blocco bianco poi dirigetevi vicino al cespuglio alla vostra destra e arrivate così alla fine dell'area. Si presenterà una scena in cui potrete accaparrarvi un fischietto. Raccoglietelo e vi troverete nella zona finale.

I Boomerang Brothers sono nascosti nella Hammer Brothers. Colpiteli alla testa per avere la meglio su di loro ma non dimenticatevi delle loro armi: i boomerang ritornano sempre da chi li ha lanciati...

MONDO 2

LE TERRE DEL DESERTO

Guardatevi bene in giro quando entrate in questa scena. Potrebbero esserci delle scorciatoie. Se volate rasente al suolo e in posizione diritta in questa zona, per esempio, potrete incontrare una colonna di blocchi e passare in una nuova area di gioco.

Non abbiate paura di colpire un Koopa. L'unico modo per vedere cosa è nascosto in questo blocco con punto interrogativo è di colpirlo con un guscio poi cercare di recuperare il premio quando è alla vostra altezza.

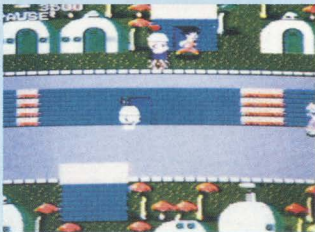
Yow! Qui accade un fatto molto strano. Dovrete continuare a saltare per scappare dalle sabbie mobili e nello stesso tempo stare attenti al sole che vi sta dando la caccia e che si sta abbassando sempre più nel cielo. Ma non fatevi prendere dal panico, la fine dell'area non è lontana!

Questi terribili bambini! Ma con un modello di padre come Bowser che cosa vi potevate aspettare? Fortunatamente, i figli di Bowser sono facili da sconfiggere. Solo tre colpi sulla testa e il loro mini-cervello sarà troppo lento per riuscire a prevenire il vostro assalto atto a rubare la bacchetta magica.

Dragonball

Se avete le sette bocce, l'imperatore Dragone vi donerà la sua!

Come ci si aspettava dopo "Ken il Sopravvissuto" e "I Cavalieri dello Zodiaco", la serie continua.
Gli adepti delle "giapponeserie" televisive stanno per "mettere sotto i denti" uno degli eroi certamente più conosciuti dai giovani telespettatori: Dragonball.
Gli editori giapponesi avrebbero torto a non attingere a questa vera miniera d'oro: sapendo che milioni di giocatori si precipitano nello stesso istante per guardare queste chilometriche serie, che essi ascoltano le stesse canzoni e collezionano gli stessi poster, trovato il nome della cartuccia che sta per essere venduta da Nintendo quest'anno? Vertiginoso! E non è finita qui, poiché molti altri personaggi attendono il loro turno per invadere il mondo microludico.
Messe a parte queste considerazioni (o disquisizioni come direbbe il nostro infaticabile Mad Max...) filosofiche, bisogna riconoscere che queste adattazioni si rivelano sempre estremamente ben realizzate...
Anche questa non è certo l'eccezione alla "regola": vi "involate" con noi nelle montagne remote in compagnia di Sangoku e di Bulma! Il principio del gioco ricorda Zelda e, a seconda se il buon "vecchio" procede, eccovi alla ricerca delle Sette Bocce di Cristallo. E proprio per questo che vi apprestate ad entrare in un mondo feroce infestato da creature diaboliche che non hanno altro desiderio se non combattervi e annientarvi.
Per aiutarvi in questa difficile ricerca disponete di numerosi bonus: capsule energetiche, sandwich, bacchetta magica e raffiche esplosive.

I livelli sono intercalati da svariate scene di combattimento e di labirinto, guardatevi dunque bene intorno poiché delle stanze segrete nascondono delle armi o dell'energia... Allorché avete risolto i diversi enigmi, l'imperatore Dragone in persona vi darà una preziosa boccia.
Grazie ai numerosi livelli variati e sorprendenti, questa avventura fertile e rimbombante ricrea perfettamente l'atmosfera irreale dei cartoni animati lasciandosi abbordare da un solo "uomo". Se questo continua, finirò per adorare Dorotea...

Airwolf

Una nobile missione vi attende

Airwolf è il titolo americano della serie televisiva Supercopter. Ai comandi del famoso elicottero, potete effettuare una ventina di missioni sopra le linee nemiche, al fine di liberare dei prigionieri. Nelle scene di volo, rappresentate in 3D, affrontate i caccia del nemico e dovete distruggere delle torri di controllo. Invece gli atterraggi per recuperare dei prigionieri o rifare il pieno sono visti di lato. Airwolf è uno shoot'em-up abbastanza coinvolgente, ma, per contro, soffre di qualche lieve difetto. Infatti l'azione è piuttosto ripetitiva e l'elicottero non è molto maneggevole. E poi, gli appassionati di questo genere di programma rischiano di essere traditi dai comandi invertiti.

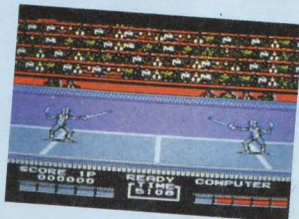
Fighting Golf

Parola d'ordine: "studiate bene i percorsi"...

Questa simulazione di golf vi permette di giocare da soli oppure in quattro su due percorsi da 18 buche. Prima di affrontare ogni buca conviene studiare bene la vista d'insieme del campo e tener conto dei consigli che vi vengono elargiti sul modo migliore per poter raggiungere l'obiettivo. E' un programma piuttosto tecnico, che offre una gran scelta di effetti diversi. Fighting Golf è un software completo, ma anche complesso da giocare. Se, invece, preferite le simulazioni realistiche e vi piace impegnarvi a fondo, è il programma che fa per voi. Potrete trascorrere lunghe ore ad impadronirvi delle differenti tecniche ed a tentare di migliorare la vostra performance.

Track & Field II

Tante prove per chi ama essere in prima linea!

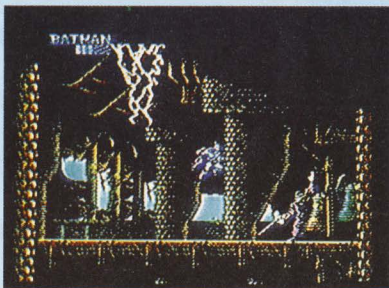
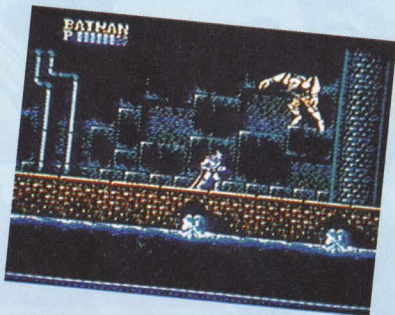
Questo multiprove della Konami non vi propone meno di quindici discipline (salto con l'asta, canoa, scherma, tiro al piattello, ecc.) per uno o due giocatori. Le prove sono ben concepite, poiché esigono tanto energia quanto precisione. La Konami ha battuto un record riuscendo a far contenere tutte queste prove in una sola cartuccia, tanto più che la realizzazione è sempre impeccabile. Il risultato supera i migliori game della Epyx, e ciò non è affatto trascurabile. Pensiamo che nessun fan di simulazione sportiva vorrà perdersi un tal capolavoro: il miglior programma multiprove su Nintendo, e forse su tutte le console!

Archon

Usate tutta la vostra capacità strategica in questo splendido soft se volete uscirne vincitori!

Dapprima sviluppato con successo per il veterano Commodore 64, Archon approda sul NES. E' senza ombra di dubbio un classico gioco di strategia, che, eccezionalmente convertito regalerà ore di gioia ai Nintendomaniaci amanti di questo genere di soft.
Questa volta non si tratta di salvare la "solita principessa" perennemente in pericolo, ma a combattersi in una lotta all'ultimo sangue sono le Forze della Luce e del Buio.
Esiste un unico "comandante" per ognuna delle due parti contendenti (un mago per la Luce e, naturalmente non si poteva proprio dubitare di ciò, una strega per il Buio), così come un ben fornito esercito comprendente gnomi, goblins ed altre creature ognuna delle quali possiede una sua propria capacità di movimento.
L'analogia con il gioco degli scacchi appare lampante, ma, anche se Archon utilizza un terreno di gioco simile a una tradizionale scacchiera, le funzioni dei quadretti sono ben diverse da quelle di quest'ultimo gioco.
Per farvi un esempio possiamo dirvi che quando i guerrieri bianchi attaccano dai quadretti colorati di bianco hanno poteri più grandi di quando muovono il loro attacco dalle caselle nere e viceversa. La chiave della vittoria è quella di usare le caselle "lumina", cioè quelle che cambiano continuamente colore dallo scuro al chiaro. Dovrete occuparle quando sono dello stesso colore del vostro guerriero e spostarvi quando cambiano. L'obiettivo del gioco è quello di controllare i cinque "power point" presenti sulla scacchiera oppure, se amate il sangue, far fuori tutte le forze nemiche (o perlomeno tentare di farlo...).
Sia i maghi che le streghe hanno dei limiti ben precisi per quanto riguarda l'abilità personale. Capire quando lanciare incantesimi può segnare la differenza tra vittoria sicura o sconfitta certa, perciò è molto importante per il giocatore usare le magie al momento opportuno.
Quando si verifica l'incontro tra due guerrieri sulla stessa casella, non esiste altra alternativa se non combattere ed assisterete così ad un'azione arcade da arena di combattimento.
Dopo aver caricato questo game scoprirete subito che un avversario umano è più facile da sconfiggere di un computer in tenuta da guerra!

Batman

Per la gioia di tanti lettori che amano questo incredibile ed eroico personaggio ecco finalmente la possibilità di sconfiggere l'odiato Joker su NES.

Gli altissimi grattacieli di Gotham City nascondono persone atterrite dalla paura. Il terribile e satanico Joker è di nuovo libero e sta ritornando nel suo nascondiglio preferito all'interno del vecchio stabilimento della Axis Chemical. Naturalmente, non si trova lì per riposarsi dopo la lunga prigionia, ma... bensì per creare un gas in grado di sfregiare in viso le sue vittime, congelandone i lineamenti in una maschera di morte che ricrea il ghigno orrendo che distingue il suo orribile volto. Riuscirà il nefasto Joker a immettere il gas su tutta la città rendendo la popolazione di Gotham City simile a lui? Situazione certamente terrificante,non è vero? Ma non abbiate troppa paura! Potete fermarlo in tempo nei panni del mitico e intramontabile eroe dei fumetti: Batman! Il game è stato adattato dall'omonimo film che tanto successo ha riscosso nei giovani. Nei panni del famoso "Guerriero Incappucciato" avete il dovere di tentare di tutto per fermare Joker prima che metta in opera il suo terribile piano imbruttendo a sua "immagine e somiglianza" tutte le persone che vengono raggiunte dal gas.

Lo seguirete attraverso tutta la città e soprattutto, dovete cercare di evitare le trappole mortali e gli stratagemmi a voi riservati personalmente da Joker lungo il percorso. Armati di speciali Batarmi e della vostra potenza fisica, dovrete trovare Joker e ucciderlo una volta per tutte. Il gioco è composto da cinque livelli, ognuno dei quali ha da uno a tre schermi prima di terminare con un confronto con un boss nemico. Dovrete combattere sulla strada e sui grattacieli di Gotham City, dentro e fuori gli stabilimenti della Axis Chemical, attraverso le rovine di un laboratorio contaminato e all'interno di una cattedrale prima di raggiungere il campanile dove Joker, in agguato, vi sta aspettando ben intenzionato a farvi la "pelle". Per far fuori i nemici potrete usare i pugni oppure tre armi opzionali: una pistola con un numero limitato di munizioni, il "Batarang" una specie di boomerang e una sfera di fuoco che si divide in tre nel momento in cui viene lanciata. E poi ricordatevi di guidare o volare con la Batmobile o il Batwing.
Ah, dimenticavo... buon divertimento!

Console
1 SUPER MARIO BROS 2
NINTENDO
2 SECRET QUEST
ATARI
3 TENNIS ACE
SEGA
4 S. THUNDER BLADE
SEGA
5 CASTLEVANIA
NINTENDO

6 **KID ICARUS** NINTENDO

7 **ALTERED BEAST** SEGA

8 **THE ADV. OF LINK** NINTENDO

9 **TOMCAT** ATARI

10 **SPELLCASTER** SEGA

VOTA, VOTA, VOTA

VOTA IL TUO GIOCO PREFERITO COMPILANDO QUESTA CEDOLA ED INVIANDOLA N BUSTA CHIUSA A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

	MARCA	TITOLO ESATTO	MACCHINA
1			
2			
3			

COGNOME ____________

NOME ____________ ETA' ____

INDIRIZZO ____________ C.A.P. ____

CITTA' ____________ TEL. ____

CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN

After Burner 2

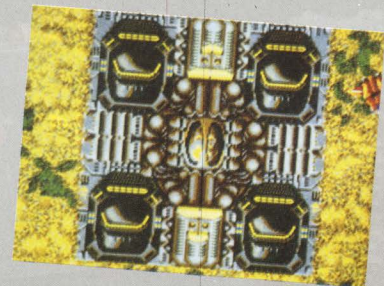
F-14 Tomcat spara su tutti gli azimut...

After Burner è una leggenda! A due anni dalla sua uscita nelle sale gioco, non ha ancora smesso di appassionare gli estimatori dei giochi d'azione e di senzioni puramente arcade. Dopo la sua adattazione molto indovinata su Sega 8 bit ecco che approda ai 16 bit per la felicità dei possessori del Sega Mega Drive e riscatta prestazioni deludenti su micro... Decollate dalla porta aerei Sega Enterprise ai comandi del vostro F-14 Tomcat. L'azione "focosa" vi porterà in una moltitudine di livelli a tutte le latitudini del pianeta dove regna il nemico e vi darà modo di affrontare quasi tutti i tipi di aereo da combattimento esistenti attualmente. La qualità della grafica si rivela all'altezza degli arcade, ma alcuni dettagli sono, sfortunatamente scomparsi in buona parte dalle schermate e le sfumature del cielo in alcune fasi di rifornimento; ma ciò non influisce sull'azione che è molto rapida e vi impegna talmente che perdere troppo tempo ad ammirare i particolari può rivelarsi estremamente dannoso per la salute... Le musiche, prese dalla versione arcade, vi proiettano letteralmente nel cuore della battaglia... Il radar d'attacco avverte preventivamente dell'avvicinarsi del nemico con dei messaggi digitalizzati: non vi resta che sfruttare al meglio le possibilità del vostro F-14 (notoriamente questo aereo appartiene alla specie in grado di seguire diversi bersagli simultaneamente) sparando incessantemente sugli avversari. Dunque, una buona adattazione (ma a questo eravamo già abituati con Sega) in cui si ritrova integralmente l'ambientazione del gioco originale, a partire dai dettagli della presentazione! I tre pulsanti del joystick Sega sono pressantemente sollecitati per l'accelerazione, decelerazione e soprattutto per il lancio dei missili. Certo l'ideale sarebbe avere a disposizione una sedia mobile per ricreare la sensazione che procura la versione arcade.

Ecco un incontestabile top, complimenti a Sega!
(Cartuccia per la console Sega Mega Drive)

Herzog Zwei

Una buona dose di materia grigia non guasta, visto che i giochi ne richiedono un po' di più...

Le console eccellono nel gioco d'azione e sono le regine incontrastate dello shoot'em-up... Hanno in pochi mesi detronato i micro in questo genere specifico. Si assiste attualmente all'arrivo di cartuccie un po' più "intellettuali" o per meglio dire strategiche.
Dopo Tetris e Zoom, Herzog Zwei costituisce una sorta di wargame futuristico. Non è molto facile prendere in mano il gioco; dovrete prima di tutto scegliere il paesaggio che vi accompagnerà nelle vostre spedizioni di guerra: vulcani, laghi, pianura, città, ecc. Una volta fatta questa selezione sarete pronti ad affrontare i vostri avversari. Lo scopo proposto dal gioco è quello di invadere le basi nemice mediante l'uso di aerei, di robot o di motociclette. Un radar vi mostrerà gli spostamenti ed alcune opzioni (riparazioni, munizioni) faciliteranno la vostra missione. Andrete di base in base e trasporterete i vostri battaglioni di fanti robotizzati cercando sempre di sorprendere il nemico. La presentazione del gioco è austera e lo svolgimento più brutto di un'intervista a Rika Zaraï. Da vedere per curiosità. **(Cartuccia Techno Soft per la console Sega Mega Drive)**

Golfmania

Il mondo dello sport ha sempre maggior successo nel mondo dei micro e delle console....

Questa nuova simulazione di golf permette a quattro giocatori di affrontarsi simultaneamente, ma è anche possibile fare un torneo da soli oppure allenarsi per poter effettuare delle buone gare. Naturalmente, vi viene offerta la possibilità di scegliere fra una vasta gamma di club internazionali e, cosa che non guasta in questo particolare sport, la possibilità di controllare sia la direzione che la potenza dei lanci che volete effettuare. Ma non basta: potete addirittura controllare il punto di impatto della mazza sulla pallina. Golfmania è una simulazione gradevole, ma che non apporta niente di nuovo. E' ancora possibile trovare una qualsiasi innovazione in questo campo? Personalmente non saprei, ma certo gli estimatori di tale sport potrebbero avere qualcosa di concreto da proporre. La precisione dei lanci è la chiave del successo.
(Cartuccia Sega)

Mystic Defender

Ecco il test completo di un gioco su Megadrive che conferma, se ce ne fosse bisogno, le qualità di questa console. Grafica, animazione, scrolling e sonorizzazione sono notevoli. L'eroe è qui un'eroina, il che non guasta, ma Mystic Defender è un gioco difficile!

Arriva, è pronta! Come previsto, la console Megadrive è distribuita ufficialmente anche in Italia. Negli ultimi mesi siete stati in molti a reclamare dei test su questa console, ma abbiamo preferito attendere un po', in modo che i nostri articoli coincidessero con l'uscita di questi programmi. Sono infatti quindici i giochi che stanno per uscire, con piccole meraviglie come questo Mystic Defender che vi presentiamo oggi. Ecco cosa preparavamo durante le vostre vacanze, in attesa di potervi dare il test completo di tutti gli altri programmi. Curiosamente, l'eroe di questa avventura è una donna, cambiando un po' il panorama degli eterni barbari tanto muscolosi quanto villosi, che siamo ormai abituati a vedere. Ma non crediate che la nostra eroina sia una fanciulla indifesa: essa è capace di lanciare delle bolle di energia di una potenza devastante. Ogni sorta di mostri, uno più terrificante dell'altro, vi attaccano senza tregua durante tutti i sette livelli di questo programma.
L'avventura comincia quando attraversate la foresta in cui dovrete frequentemente arrampicarvi sugli alberi per sbarazzarvi dei vostri aggressori. In seguito, vi aprirete un cammino in un castello affrontando bambini mutanti e terribili rapaci.
Fortunatamente, otterrete diverse armi supplementari lungo il percorso, come un lanciafiamme o un tiro multidirezionale. Queste armi sono particolarmente efficaci, ma il loro impiego esige un tempismo molto preciso. In effetti, funzionano come in R-Type, cioè dovrete mantenere il pulsante premuto per qualche istante, per farne aumentare la potenza. Questo shoot'em-up fa anche bella figura fra i giochi di piattaforme. Infatti, non cessate di saltare in tutti i sensi nel corso della vostra progressione e si deve essere molto precisi, il che non è sempre facile sotto il fuoco nemico. Per esempio, dovete saltare su delle piattaforme mobili mentre dei tubi scaricano fuoco in tutte le direzioni, o anche attraversare un lago saltando su dei blocchi che emergono dall'acqua solo per qualche secondo. Fortunatamente, la difficoltà di alcuni passaggi è compensata dalla fluidità e la precisione dei comandi. Mystic Defender beneficia di una realizzazione impressionante che procura al programma un'atmosfera avvincente.
Gli effetti grafici sono piacevoli e colorati, ma è lo scrolling multidirezionale il pregio più notevole, tanto più che si accompagna ad effetti in parallasse molto piacevoli. D'altra parte, l'azione è perfettamente sostenuta da una colonna sonora molto curata. La giocabilità è eccellente, grazie specialmente alla precisione dei comandi, ma è un gioco abbastanza

difficile che si rivolge soprattutto ai fan arcade. Con programmi di questa qualità, nessuno può dubitare che la console Megadrive non sia candidata ad un roseo avvenire.
(Cartuccia Sega)

Operation Wolf

Sparate nel mucchio, non sbagliate mai...

Dopo la versione Amiga, ST e CPC del celebre gioco arcade della Taito Operation Wolf, i fan della console Sega avranno finalmente la possibilità di cadere in delirio nell'umidità della giungla e arrostire tutto quello che si muove (o quasi... risparmiate le infermiere e gli ostaggi, fa parte degli ordini!). Questa nuova adattazione si gioca con il Light Phaser o con il joystick. Dopo dieci minuti giocati con la pistola a raggi luminosi, sentirete un'intera colonna di formiche rosse invadere le vostre braccia e capirete che è meglio optare per il joystick che per di più si rivela nettamente più preciso. Il principio del gioco rimane il medesimo: mentre il paesaggio sfila grazie ad uno scrolling orizzontale vedrete numerosi nemici che vi mitragliano senza pietà. E' importante recuperare i molteplici bonus sparsi sul suolo (munizioni, granate, energia...). Gli effetti grafici sono approssimativi mentre gli sprites hanno una taglia ridicola, compresi, sfortunatamente, anche quelli che appaiono sullo schermo in primo piano (e che provocano un effetto a sorpresa terrificante nelle altre versioni). Malgrado tutto, questo soft mantiene un certo interesse e il livello di difficoltà, nettamente inferiore a quello delle versioni 16 bit, vi permetterà di progredire nel gioco senza penare troppo. Siamo comunque certi che questa conversione di Operation Wolf sedurrà senza ombra di dubbio gli amanti dei giochi di "massacro"!
(Cartuccia Taito per la Console Sega Master System)

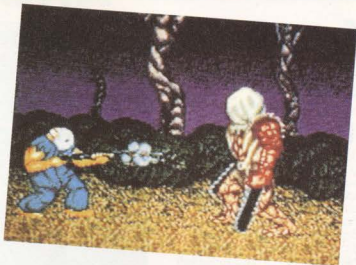
Darwin 4081

La noia ci soffoca ma il soft è tecnicamente OK!

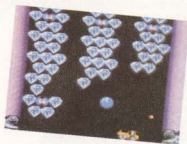
Basta! Siamo stufi! Abbiamo adorato gli shoot'em-up, i frit'em-up, i pin-up e la Seven-up, non ne possiamo più! La nostra incommensurabile (!!!! mitica quella del caro Mad Max) ha dei limiti e siamo obbligati oggi a denuciare il sovversivo utilizzo dei vostri quattrini. Questa cartuccia, su un micro del genere ST e Amiga ne uscirebbe con onore, ma sul Megadrive, non ha attenuanti, sicuramente non rappresenta una cuccagna... Abbiamo già visto giochi del genere almeno cento volte: uno ship alle prese con orde di alieni scatenati, un gioco di sparo a scrolling verticale una profusione di bonus e armi, i mostri di fine livello. La solita routine! Gli effetti grafici non sono francamente all'altezza del vostro "sguardo da bel tenebroso"...
Un punto a suo favore, ora: lo ship reagisce velocemente e bene. Quello che in definitiva salva questo game è una buona realizzazione tecnica e la giocabilità.
(Cartuccia per Sega Megadrive)

Splatterhouse

Ettolitri di sange su piccolo schermo: affilate le vostre lame più sottili!

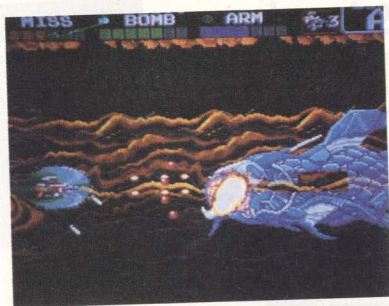
Tutti conoscono Jason, il celebre e sanguinario animatore del film Venerdì 13. Namco propone per la console Nec l'adattazione del gioco arcade. Immergiamoci immediatamente nell'ambiente in cui si svolge Splatterhouse: assolutamente disgustoso... Il sangue scorre ovunque, sopra e sotto di voi, per farla breve è veramente ripugnante.
Ma a parte ciò cosa c'è di nuovo dottore? Beh, potete chiamarmi Geraldina, quella che ride davanti all'emoglobina (sono proprio finiti i tempi in cui la vista del sangue faceva perdere i sensi ai deboli di stomaco!!). Con questo gioco, le vostre corde vocali potrebbero subire un duro colpo...
Tutto si svolge con un'eccellente scrolling orizzontale degno dei migliori games delle sale giochi. Gli effetti grafici sono del genere "fatti da parte e lasciami uccidere..." e comunque superbi! Una musica alla "Venerdì Stress" farcita di suoni infernali ed una maneggevolezza formidabile, fanno di Splatterhouse un incontestabile must. Ultima raccomandazione: che gli animi sensibili si astengano! **(Carta Namco per la Console Nec).**

Drop Rock

Giusto per cestinarlo! Non è vero Mad Max?

Snervante! Questo soft vi dà semplicemente l'impressione di avere lame luminose conficcate negli occhi... Curiosamente degenerato tra un rompimattoni e uno Space Invaders, questo ibrido insolente dà prova di una ingiocabilità esemplare (Mad Max non scherza davvero questa volta!).

Con l'aiuto di una racchetta dovete inviare una sfera sui dei grappoli di frutta che scendono da un plafone legati da una liana. Dei bonus permettono di farli risalire allorché discendono troppo in basso mettendo in pericolo la vostra base (semplice, no? troppo forse!). Dopo ore di gioco, ancora non riuscirete a capire come fare a prendere certi "maledetti" bonus (le informazioni redatte in giapponese, non sono di alcun aiuto... almeno per quanto mi riguarda!). In più, se tutto ciò non fosse abbastanza, la gestione del game non è delle migliori, deve essere considerato come una tortura da Amnesty International.

Super Darius

Muovete guerra a tamburo battente contro i draghi dominatori.

Il primo shoot'em-up su CD-ROM, evviva! Vado a raccontarvi la storia in "due colpi di cucchiaio"... Date battaglia sul pianeta Bledina contro gli infami (è quasi mezzogiorno, una buona zuppa di granchi non guasterebbe!) crostacei diventati i Maestri dell'Universo. Come Musclor, piombate nell'arena (e non nella sabbia!) cercando di sterminare gli infami corazzati. Andate allo sbaraglio con uno ship molto poco efficace e come se niente fosse siete "freschi", cetacei soffocanti... Ma diffidate, i vostri nemici sono i delfini ed essi si... nascondono! Il campo di battaglia si estende per ben 26 tavole di uno splendore inusuale, incrementate da uno scrolling differenziale del più bell'effetto, all'interno del quale si trovano reggimenti di mostri orribili. Disgraziatamente , il "canto" dei guerrieri che affollano Super Darius si rivela piuttosto moscio e, nello stesso tempo, stressante: possibile? (molto deplorevole su un gioco in CD). Il sonoro, di solito è uno dei punti forti degli shoot'em-up, è assai difficile riscontrarlo. Si pone a questo punto un interrogativo: perché questo soft è in CD (avete osservato l'arresto di colpo)? Sicuramente non per la musica; in ogni caso, premiamo subito il bottone...

(CD-ROM Nec Avenue per la console Nec PC Engine)

Armed Force

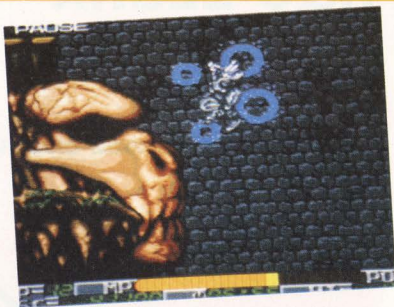
Un po' di vecchio, un po' di nuovo ma...

Bene, prendi questo centinaio di algoritmi, si va a rifare Xenon 2 e poi lo rimescoliamo con due o tre altri trucchi, sarà strabiliante! "Takamoto, passami lo scrolling verticale e i laser laterali che sono sulla mia scrivania. Prendi anche gli extraterresti impilati nella libreria e non dimenticarti di riportarmi il megacannone che abbiamo utilizzato l'ultima volta per Return of the Sister of Zounda Space Warrior 2, ciò piace sempre". Ecco il genere di clima che aleggiava nell'antro dei programmatori giapponesi che ci hanno fornito Armed Force. Il meno che si possa dire di questo ennesimo shoot'em-up è che non brilla affatto per originalità: l'insieme fa pensare a un doppione di Xenon 2 e alcuni dettagli sono stati aspirati direttamente da giochi come Hybris. In più, la difficoltà si rivela sempre troppo elevata e non vi permette di progredire regolarmente. Sei livelli vi attendono, ma è pressoché impossibile in un'intera serata, vedere altro se non il mostro della fine del primo. Uno shoot'em-up un po' troppo difficile che può piacere a chi ama le sfide impossibili, ma francamente scoraggiante!

(Cartuccia Pack-In-Video per la console Nec).

Grand Zork

Un trio di robot fa regnare la legge e l'ordine in un futuro incerto!

Promessa fatta, promessa mantenuta! Mentre se ne parla in redazione, già ve lo mostro; Grande Zorro è arrivato in incognito, ma anche senza presentarsi non ha mantenuto a lungo l'anonimato! Ecco, con il titolo esatto, il secondo gioco per il Super Grafx. Il prossimo è in preparazione mentre scriviamo e sarà in commercio, sicuramente mentre voi leggete queste righe: una cartuccia da 8 Mb che costerà all'incirca il doppio di un gioco normale. Battle Ace ci aveva già dato un assaggio del "Nec più ultra" in materia di console. Grand Zork, a conferma di quanto lasciato trasparire dal primo, vi riserva grosse sorprese. Tutto semplicemente "rimarchevole". Questo game di piattaforme vi porterà nei bassifondi del 24° secolo postnucleare, dove solo i robot decretano la legge; vi ritroverete perciò all'interno dell'armatura di un trasformer (del genere Goldrake, come ne "La Folle Storia dello Spazio). Potete prendere il controllo di tre robot (selezionabili con l'aiuto del menu e dando il RUN) aventi ciascuno delle capacità e delle attitudini proprie. Sappiate dunque utilizzarli coscienziosamente.

La bellezza dei decori e lo scrolling in parallasse danno un'"imperiale" dimostrazione delle possibilità della macchina che, ricordiamolo, possiede una risoluzione di 320x256 pixel contro 286x216 della sorella minore, e 512 colori utilizzabili simultaneamente senza effetti di trame, ciò che non è il caso del PC Engine 1. Gli effetti sonori, molto piacevoli, i suoni digitalizzati, la giocabilità irreprensibile e l'interesse progressivo vi inciteranno a moltiplicare i tentativi per cercare di vincere i sette livelli del soft, tutti diabolici gli uni più degli altri... Ecco un gioco che "acchiappa" e che per la qualità del suo scrolling, meriterebbe di figurare al posto d'onore nelle sale gioco. **(Cartuccia Hudson Soft per la console Nec Super Grafx).**

Done Sport

Che bello ritornare per un momento all'infanzia! Sfidate i vostri amici a pallone

Chi non ha mai giocato a "palla guerra" quando era piccolo? Sicuramente non voi, che pensate unicamente a divertirvi dalla mattina alla sera. Ma vi ricordo lo stesso le regole, che sicuramente qualcuno avrà dimenticato. Il campo di gioco è formato da un rettangolo diviso in due parti. Ogni squadra è composta da otto giocatori che si ripartiscono così di seguito: cinque giocatori in una parte del campo (per esempio a sinistra) e tre giocatori nel campo avversario (sul terreno di destra); il fine del gioco è quello di colpire i giocatori avversari facendogli perdere dei "punti-vita". Mi spiego: viene attribuito a ciascuno dei dieci giocatori che si trovano all'interno del campo un certo numero di "punti-vita". Una volta esaurite queste riserve di uno dei giocatori questo scompare dall'area di gioco (il discorso non vale per i sei che aspettano sul bordo del campo di gioco)... E così vincerà la partita la squadra che fa rimanere quella avversaria senza giocatori per prima. Anche se all'inizio sarete un po' confusi, sia nella testa che sul campo, prenderete molto presto la mano al gioco. I movimenti, molto numerosi e facili da eseguire (prendere la palla, correre, saltare, fare un passo, tirare, abbassarsi), vi procureranno un incontestabile piacere e questo game vi divertirà sicuramente. Inoltre diversi "tiri segreti" vi riserveranno molte sorprese! Per finire, una maneggevolezza esemplare (Nec oblige) e suoni entusiasmanti, contribuiscono a fare di questo soft qualcosa di molto originale e di ben realizzato e questo non si vede tutti i giorni! **(Carta Naxat Soft per la console Nec)**

Final Zone 2

Sette samurai o sette mercenari? In ogni caso sette streghe con la scopa decise a far parlare la polvere...

Molto forte! Ecco il seguito tanto atteso di un gioco che non è mai esistito! Non è divertente? Gli eroi dai muscoli degenerati sbarcano in forza e questa volta sono addirittura in sette a voler distruggere tutto. Dirigete a turno dei ruoli, ogni uomo corazzato (notate che essi sono quanto meno più "intelligenti" di Rambo: si proteggono, loro!) approderanno in un'isola infestata da nemici purulenti e soprattutto molto difficili da sconfiggere. Anche se molto difficile questo soft ha dalla sua qualcosa di originale: alcuni guerrieri combattono con il laser, con le granate, i lanciafiamme e anche con l'elicottero (sul genere Tiger Heli per gli intenditori). Una volta che ogni membro della squadra è sbarcato sull'isola, potrete selezionare il più idoneo alla missione successiva, questo tenendo conto del paesaggio e del genere di nemici che dovete affrontare. Final Zone 2 è dunque un Commando originale dalla grafica curata, la colonna sonora è una delle meglio

riuscite mai sentite fino ad ora su Nec... Sussiste malgrado tutto qualche difetto: la difficoltà veramente elevata oltre all'assenza dell'opzione che consente di salvare il game. Ma merita veramente di essere acquistato anche solo per la musica, un vero regalo! **(CD-ROM Reno per la console Nec).**

HOME VIDEO

Ci avviciniamo a grandi passi alla festa più attesa dell'anno, e non parlo solo dei bambini: Natale. E' giunto il momento di vedere cosa bolle nel grande calderone della Walt Disney per la stagione autunno inverno 90/91. A partire da due grandi classici della portata di Lilli e il Vagabondo e Alice nel Paese delle Meraviglie questa casa riesce sempre a stupirci ed affascinarci con i suoi inimitabili capolavori.

Lilli e il Vagabondo

Un classico di Walt Disney veramente intramontabile, un film "sempreverde" che non mancherà di affascinare sia i giovanissimi che quelli che di giovane hanno il cuore! La frase "C'è una sola cosa che il denaro del mondo non potrà mai comprare: lo scodinzolio di un cane. Ed è perciò che a tutti i cani del mondo, da salotto o da pagliaio, questo film è rispettosamente dedicato" non poteva essere più appropriata e significativa. Infatti, questo splendido lungometraggio narra la vicenda di due cani molto particolari che intenereriranno anche il più disincantato degli adulti. Non tutti sanno che questo grande classico, trae ispirazione da un simpatico episodio della vita privata di Walt Disney. Nel 1925, Walt trascurò per motivi di lavoro un invito a cena con la moglie Lilli. Per farsi perdonare, il giorno seguente tornò a casa con un pacco regalo a forma di cappelliera che conteneva una deliziosa cagnolina. La signora Lilli gradì la sorpresa e Walt decise che questo sarebbe stato il soggetto di un suo prossimo film. Negli anni che seguirono Walt e i suoi sceneggiatori si resero però conto che alla storia di Lilli mancava un elemento importante. "Avevamo dimenticato, osservò Disney stesso, che una cockerina, per quanto ben inserita in un ambiente umano, è prima di tutto un cane e cerca perciò anche un rapporto con i suoi simili".

L'idea di affiancare a Lilli un giovane compagno fu suggerita da Ward Greene, uno specialista in racconti sui cani, autore della fiaba ricca di avventura, umorismo e sentimento che servì da base per il film. Ma vediamo più a fondo la trama di questo film.

C'era una volta... agli inizi del Novecento, una coppia di giovani sposi che abitavano in una splendida villa di un

quartiere residenziale. Un Natale la sposina ricevette dal marito un regalo molto originale, una tenera cucciola di cocker di nome Lilli. La piccola cresceva amorevolmente allevata dai due sposini, che, secondo i vezzeggiativi con i quali si chiamavano a vicenda, rispondevano per Lilli ai nomi di "Gianni caro" e "Tesoro".
Ma il mondo colorato di rosa assume sfumature grigie per la bella Lilli con l'arrivo della zia Sara che si è trasferita in casa dei padroni con i suoi amati siamesi, gli scatenatissimi Si e Am. Una vera marea di guai si abbatte sulla nostra eroina; Si e Am, furbi e dispettosi, ne combinano di tutti i colori, dagli attentati alla vita del pesciolino rosso e del canarino alla distruzione dell'intero salotto. Naturalmente, quando zia Sara arriva per mettere in salvo i suoi prediletti e rimproverare la povera Lilli, Si e Am si trasformano in due innocenti gattini, mentre le loro code si stringono in segno di solidarietà.
Ma un giorno la vita della bella cockerina fu sconvolta da un incontro straordinario... il simpatico Vagabondo. I due incontratisi nei vicoli malfamati della città dove Lilli è capitata per caso, diventano protagonisti di emozionati e tenere avventure. Cosa c'è di più romantico di un'attraente cagnolina di razza e di un baldo giovane randagio al tavolo di un ristorante italiano?
Quando Vagabondo porta la bella Lilli dall'amico Tony, quest'ultimo si accorge subito che si tratta di un'occasione speciale ed imbandisce un tavolino dove i fidanzatini cenano a lume di candela. Indimenticabile è il momento in cui i due, fissandosi negli occhi, non si accorgono di mangiare lo stesso spaghetto e, quasi per magia, si scambiano il primo bacio.
La squisita tecnica di animazione e la splendida colonna sonora impreziosiscono questo grande classico Disney. Un capolavoro a cui non è possiible resistere!

Alice nel Paese delle Meraviglie

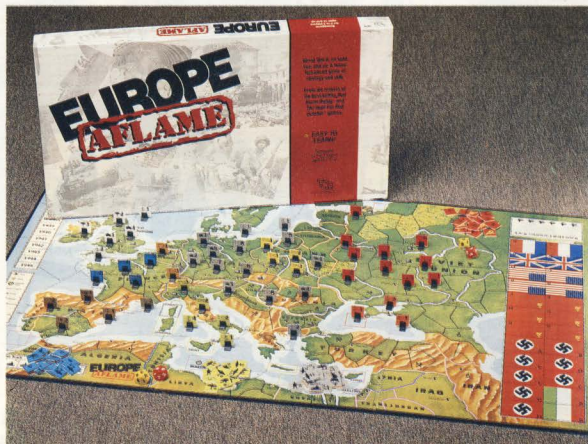
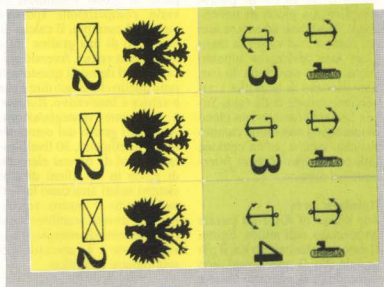
Naturalmente non deve stupire l'inizio di questa storia che essendo una favola non può iniziare che... C'era una volta... una bambina fantasiosa che annoiata, in una ridente giornata estiva, da una lezione di storia sogna un posto dove tutto ciò che è non sarebbe. Assurdità?... Non dal suo punto di vista che afferma: "Se io avessi un mondo come piace a me, là tutto sarebbe come non è". "Ciò che non sarebbe e ciò che non è sarebbe. Chiaro?" E' proprio con queste parole che Alice spiega al gattino Oreste come sarebbe il suo mondo ideale ed in questa spiegazione è racchiuso il senso, o meglio il nonsenso, della sua storia. Tutto il mondo di Alice è governato da una magica ed illogica follia. I gattini dicono "ciao" anziché "miao", gli uccellini che cantano le arie di Puccini, le maniglie parlano e si tengono party per festeggiare i non-compleanni! Questa è l'Alice di Walt Disney. Che forse non tutti sanno, è che prima della realizzazione disneyana, ci furono vari tentativi di far rivivere il classico di Carroll sulle scene cinematografiche e teatrali, ma ebbero scarsi risultati. Sicuramente misurarsi con un'opera di questo calibro significava imbarcarsi in un'impresa molto ambizio-

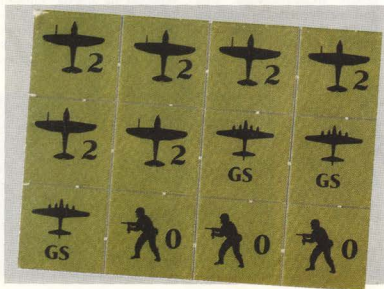
sa. Ma disney amava il rischio ed era convinto che il fantastico mondo di Lewis Carroll potesse essere tradotto sul piano cinematografico solo attraverso la magia dell'animazione. Infatti, solo nei cartoni animati Alice poteva assumere dimensioni gigantesche per poi ridursi ad un'altezza lillipuziana; solo Disney poteva riprodurre le fantasie del mondo di Alice, come il millepiedi che fuma, le carte da gioco viventi e le ostriche che danzano sulla spiaggia.
L'umanizzazione del mondo vegetale e animale era inoltre un aspetto che Carroll e Disney avevano tradizionalmente in comune. I personaggi di Carroll hanno una propria personalità espressa coerentemente attraverso le battute e il loro modo di fare e, tale caratterizzazione, si sposa a meraviglia con lo stile disneyano. Per la creazione di questo magico mondo, Walt orchestrò un vero e proprio spiegamento di forze creative: i "Nove Grandi Vecchi", ossia gli insuperabili direttori dell'animazione disneyana, lavorarono fianco a fianco per realizzare gli episodi che costituiscono il lungo e meraviglioso sogno di Alice. Quello che ormai si può considerare un grande classico debuttò il 28 luglio 1951 dopo 5 anni di lavoro certosino, la realizzazione di un primo film ad azione vivente che fungesse da modello, migliaia di schizzi 900.000 disegni ed un notevole sforzo finanziario per quell'epoca (3 milioni di dollari). La tipica cura dei dettagli che Walt perseguiva in tutte le sue produzioni raggiunse in "Alice nel Paese delle Meraviglie" il vertice della perfezione. Per tradurre fedelmente l'opera di

Lewis Carroll in un grande classico dell'animazione, Walt Disney girò prima un film con attori in carne ed ossa. Questa realizzazione comportò due anni di lavoro per ricostruire puntualmente le scene più significative del libro e costituì il modello ispiratore per gli animatori Disney. Walt considerò questa produzione "fantasma" come una delle sue avventure artistiche più interessanti, anche se, una volta utilizzata per la realizzazione degli schizzi, venne curiosamente distrutta. Neanche la colonna sonora del film fu riadattabile, date le numerose trasformazioni che il lungometraggio animato subì nel corso del montaggio. Si può dire che il geniale Walt meditasse sul progetto di Alice fin dal 1920, ossia dai tempi di "Alice in Cartoonland". Nel '37 Topolino stesso interpretò "Thru the Mirror", un cortometraggio animato ispirato ad un classico dell'autore. In un primo tempo Walt pensava di realizzare "Alice nel Paese delle Meraviglie" sotto forma di film "misto" e di affidare la parte di protagonista a Ginger Rogers, finché nel '46 decise di produrre un lungometraggio a cartoni animati basandosi sulle illustrazioni originali di Sir John Tenniel. Ben presto però Walt si rese conto che uno stile "estraneo" a quello tipicamente disneyano avrebbe deluso le aspettative del suo pubblico. Ecco perché il lavori di Tenniel servirono solo da modello.
Oltre a tutte, diciamo le "comparse", a divertire il pubblico di ogni età, i maggiori protagonisti sono: Alice, naturalmente, lo Stregato, il Biancoconiglio , la Regina di Cuori, il Brucaliffo, il Cappellaio Matto e il Leprotto Bisestile, tutta una serie di personalità una più folle dell'altra!

NON SOLO VIDEO...

EUROPA IN FIAMME

"E' dura, davvero dura, Ivan Vasilievitch. I miei uomini combattono da eroi; ma cosa puoi fare contro un carro armato o contro un aereo? Quando c'è la possibilità di aggrapparci a qualcosa resistiamo; contrattacchiamo quando abbiamo una posizione forte da difendere ed il nemico non riesce a stanarci. Ma le posizioni di questo tipo sono molto poche, e i nazisti si incuneano in avanti, evitando gli attacchi frontali, ci aggirano, guadagnano tempo e spazio. Le guardie di frontiera combattono bene anche loro, ma sono rimaste in poche e non abbiamo modo di sostenele. E così i nazisti avanzano con arroganza da conquistatori. E questo è solo il primo giorno di guerra! Cosa accadrà in seguito?"

Europa in Fiamme è un gioco da tavolo sui combattimenti terrestri, navali ed aerei avvenuti in Europa e in Medio Oriente durante la II Guerra Mondiale, prodotto dalla TSR, del quale abbiamo disponibile il regolamento tradotto in italiano. Il gioco è per due-quattro giocatori, ognuno dei quali si trova al comando delle forze di una delle due grandi alleanze: gli Alleati o l'Asse. I giocatori devono scegliere le proprie strategie, costruire le proprie forze e condurre le campagne militari nel ruolo di comandante supremo. L'Asse raggiunge la vittoria totale se conquista o occupa tutte le grandi potenze alleate prima dell'attivazione degli Stati Uniti come potenza alleata. Se gli Alleati conquistano l'Asse, il gioco termina con la vittoria totale degli Alleati. Il sistema di gioco adottato per Europe Aflame è lo stesso di Red Storm Rising e The Hunt For Red October, tutti giochi della TSR, e comprende tre scenari oltre al gioco campagna. Nella scatola troverete: una elegante mappa cartonata a colori di tutta Europa e Nord Africa, dal Nord Atlantico fino a Stalingrado; 360 pezzi fra carri armati, fanteria meccanizzata, fanteria, bombardieri, gruppi d'armata, ecc.; 182 counters, 144 basette di plastica, cartelle per i giocatori, 4 dadi e il regolamento: prodighi come sempre gli amici d'Oltreoceano! Europe Aflame è uno dei tantissimi wargames sulla II Guerra Mondiale, argomento ampiamente trattato con grande approfondimento da molte case di produzione straniere e sul quale si sono cimentate per fornire il massimo della verosimiglianza o sistemi di gioco innovativi, ed è questo il caso di Europa in Fiamme.

"Stamattina all'alba tre corpi d'armata tedeschi, appoggiati da carri armati e bombardieri, hanno attaccato il Quinto Corpo di Fanteria sul lato sinistro. Solo nelle prime ore tutte le divisioni hanno subito perdite pesantissime. Per evitare di essere aggirati a sud, ho disposto il Tredicesimo Corpo Meccanizzato lungo il fiume Kuretz, anche se, come tu ben sai, Ivan Vasilievitch, ci sono pochissimi carri nelle nostre divisioni. E poi cosa puoi aspettarti da quei vecchi T26, buoni solo per sparare ai passeri..."
Dal Generale Golubev, Comandante del Decimo Corpo d'armata sovietico, al Generale I.V. Boldin.
22 Giugno 1941

Europe Aflame è in vendita da **Pergioco**, via San Prospero 1 - Milano, al costo di L.58900. Pergioco effettua la vendita postale, telefonando allo 02/808031, che diventerà 86463414.

(segue da pag. 22)

Audiogenic
Loopz è un gioco di puzzle semplice ma pieno di trabocchetti. Destinato ad essere uno dei coin-op che va per la maggiore sarà realizzato appunto anche per le macchine da bar. *Exterminator* è la prima conversione arcade della casa. *Super League Manager*, un gioco di managing con molte caratteristiche uniche e un'opzione link con *Emlyn Hughes International Soccer*.

Rainbow Arts
The Curse of RA è un puzzle ambientato nell'antico Egitto. Il giocatore ha irritato Ra, il più grande dio di quei tempi, non offrendogli nessun sacrificio e questo per vendetta lo ha trasformato in uno scarabeo, un piccolo bug che dovrà cercare di trovare la strada per uscire dal grande labirinto che Ra ha costruito. Il game è facile all'inizio così avrete il tempo di prendere la mano al gioco. Più di 100 livelli che renderanno molto interessante il game e nella sezione arcade vi troverete in una nuova dimensione con meno tempo, più trappole e oggetti da raccogliere. 150 livelli, la possibilità di comporre un vostro puzzle faranno la gioia del giocatore più esigente. *M.U.D.S.* un game che combina un aspetto manageriale con l'azione; *Masterblaser* ricorda *Trailblazer* sulle macchine 8 bit ma è stato completamente riscritto prendendo il meglio dal suo predecessore. Più di otto giocatori possono prendere parte al gioco sfidandosi in varie competizioni sportive come, ad esempio, il calcio. E' provvisto di una grafica 3D e movimenti veloci. Avendo giocato con il demo di questo soft tutto quello che posso dire è che è veloce e innovativo. *Rotator*, è un game strategia/azione. Avversari gestiti dal computer molto intelligenti, 30 livelli caratterizzati da diversi elementi di gioco in cui alieni di altri sistemi solari attaccano la Terra. Usando il vostro veicolo Rotator dovete stabilire nuovi collegamenti di energia tra la vostra base e i generatori per sconfiggere il nemico.

UBI Soft
BAT è stato da poco realizzato ma questo game ruolo/adventure non soddisfa le aspettative. *Jupiter Masterdrive* vi vede nella futuristica atmosfera di un game al 100% arcade nella famosa competizione. Ogni tipo di violenza è stata eliminata e gli sport meccanici destano molto interesse. Un sistema di controllo radio permette ai partecipanti di guidare ogni tipo di veicolo dalla stessa console senza rischiare di danneggiare i gareggianti o gli spettatori. *Magic Land* è una lotta tra due maghi rivali e appartiene al genere arcade/strategia. Una guerra ambientata nel futuro tra fazioni rivali. Il duello avrà luogo a "Magic Land", un mondo parallelo. Da ogni pentagono i maghi possono chiamare creature paradisiache, terrestri o infernali per colpire l'avversario. *Pick'n Pile*, vede una moltitudine di palloncini colorati cadere dal cielo e il vostro compito è farli sparire. Per adempiere a questo fine dovrete scoppiare colonne di palloni dello stesso colore con un minimo di due... La colonna può essere contornata da altre per farla svanire. Una volta completata scompare come per magia. Per arrivare al livello successivo dovrete scoppiarne di palloncini...! *Battle Isle* vi vede comandare un'armata militare e dovrete lanciare le vostre squadre in un combattimento spietato nelle isole occupate dal nemico. Possiamo definire questo soft come un gioco strategico/adventure molto realistico. Due dei migliori giochi di sport apparsi quest'anno sono Pro Tennis e Great Courts e ora aspettiamo il seguito. *Music Master* è un programma di creazione musicale che permette a tutti di creare melodie ed effetti sonori come puro divertimento senza dover essere per forza musicisti. Music Master è un'utility valida, semplice da usare ma con opzioni molto sofisticate.

Virgin Mastertronic
Una moltitudine di giochi provengono da questa software house. *Judge Dredd* è ambientato nel 2000 ed è caratterizzato da sei livelli che prevedono un gioco azione/platform. Lottate

Nitro - Psygnosis

Buck Rogers - US Gold

con bizzarre creature che cercheranno di arraffarsi tutte le delizie disseminate sullo schermo e sta a voi cercare di fermarli prima che si mangino tutto. *Golden Axe* è una conversione Sega fedelmente riprodotta. Scegliete il giocatore da una lista di tre, ognuno con propri attributi fisici. Sconfiggete tutti i nemici che cavalcano i draghi e potrete a vostra volta montare la creatura usando le sue capacità a vostro vantaggio. Alcuni draghi possono uccidere o mettere fuori gioco gli avversari con un colpo di coda mentre altri possono lanciare fuoco e fare dei nemici una nuvoletta di fumo. *Monty Python* è basato sui personaggi molto buffi e... non posso dirvi di più.
New York Warriors, *Wonderland*, *Plus Super Off Road Racer* sono i nuovi arrivi.

Micropose
Command HQ è l'ultimo gioco di Dan Bunten designer del famoso *M.U.L.E.* e di *Seven Cities of Gold*. Un veloce gioco strategico di conquista del globo. I giocatori possono competere in ogni Guerra Mondiale I, II o III o anche in guerre future nei panni di Supremo Comandante delle forze militari. Il giocatore stesso determina strategie e poi muove le armate a terra, la marina e l'aviazione per conquistare territori e assimilare al proprio attivo le risorse nazionali. Quando comincia una battaglia tutta l'azione è vista nei dettagli con animazioni colorate. Super grafica 3D e suoni innovativi renderanno il gioco molto realistico. Un giocatore può competere contro il computer o in due via modem. Ve la sentite di rischiare l'Inverno Nucleare e la distruzione totale solo per "gloria personale"? *Command HQ* rende realisticamente gli effetti della guerra nucleare e delle guerre politiche. Tutta l'azione è in tempo reale. Le forze nemiche si muovono simultaneamente e reagiscono costantemente agli eventi che accadono attorno a loro. *Fireball* combina il gioco del calcio con la velocità dell'hockey su ghiaccio e la strategia del rollerball il tutto con grafica 3D. Il terreno di gioco (o Hexorium) è una vasta area che contiene otto porte (quattro per parte) chiamate Dragonhead. Ogni Dragonhead ospita un Mycronian Salamander molto pericoloso! *Knights of the Sky* porta i giocatori indietro nel tempo fino alla Prima Guerra Mondiale in un combattimento aereo. Potete selezionare la nazionalità ed essere francesi, inglesi o americani e abbattere il maggior numero di aerei nemici. In più potete volare con piloti come Oswald Boelche e Max Immelman e combattere con Manfred Von Richtofen, il Barone Rosso! La Micropose ha tenuto ben conto di tutte le condizioni di volo. Invece di usare come navigatore il computer i piloti nel gioco saranno provvisti di una bussola e una mappa. Constateranno la loro posizione osservando le strade i fiumi e altri paesaggi proprio come un pilota della prima Guerra Mondiale. Il giocatore vedrà scorrere sotto i suoi occhi tutti gli episodi che hanno caratterizzato il non certo felice periodo dal 1916 alla fine nel 1918. Dovrete competere contro i piloti tedeschi il tutto in una splendida grafica 3D. Per i mesi a venire una moltitudine di game sono in arrivo e sono tutti abbastanza familiari: *International Soccer*, *Betrayal*, *Simulcra*, *UMS II* sono solo alcuni di una lunga lista.

Di tutto un po'...
Simulmondo è una compagnia italiana e tra le sue realizzazioni citiamo *Formula One*, *Formula Manager*, *G.P. Tennis*, *Italian Nights*, *The Basket Manager*, *Big Game Fishing*.
Software Business ha proposto *Tarot* e altri titoli di giochi basati su mappe.
Electronic Zoo è un'altra compagnia che lancerà molti soft nel 1991.
Digital Magic è una compagnia molto piccola che ha proposto *Shockwave*, un gioco brillante che sarà seguito da *Colditz*.
Ho ricevuto la cartelletta della **Infogrames** ma era troppo tardi... o meglio ormai è "dead line", c'est la vie! Vedremo più avanti!

A.L.

By Derek De La Fuente
British Correspondent.

Da Microprose Knight of the Sky...

... e Command HQ

REFERENDUM

VOTA LA TUA RIVISTA PREFERITA

Elenca in ordine di preferenza le riviste di videogiochi italiane o estere che reputi migliori

① ______________________
② ______________________
③ ______________________
④ ______________________
⑤ ______________________
⑥ ______________________

... il tuo parere sulla rivista (GUIDA) VIDEOGIOCHI ?

COGNOME ____________ NOME ____________
ETA' ______ VIA ____________ N° ______
CAP. ______ CITTA' ____________ PROV. ______ TEL. ______
CHE COMPUTER O CONSOLE HAI ? ____________

Ritaglia o fotocopia questa pagina e spediscila a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Area Consumer - Via Pola, 9 - 20124 Milano

SCHWARZENEGGER

TOTAL RECALL

NELLE VESTI DI DOUG QUAID
SEI TORMENTATO DA INCUBI
OSSESSIONANTI. LA TUA VERA
IDENTITA' E' MESSA IN DISCUSSIONE.
SARA' L'AGENZIA REKALL,
SPECIALIZZATA IN VIAGGI-VACANZE
E ALLA QUALE TI RIVOLGERAI,
CHE DARA' INIZIO AD UN'ESPERIENZA
PER TE INEGUAGLIABILE.

....UN VIAGGIO DA
INCUBO NEL
21° SECOLO
SUL PIANETA
MARTE.

C64 C/D L. 19.500/25.000 - AMSTRAD C/D L. 19.500/29.000
SPECTRUM C. L. 19.500 - AMIGA L. 29.000 - AT.ST L. 49.000

LEADER